



**DIRECCIÓN EJECUTIVA DE CAPACITACIÓN ELECTORAL Y
EDUCACIÓN CÍVICA**

**DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN CÍVICA Y PARTICIPACIÓN
CIUDADANA**

TÉCNICAS PARTICIPATIVAS (COMPILACIÓN)



PROGRAMA ESTRATÉGICO DE EDUCACIÓN CÍVICA 2005-2010

DECEyEC

ABRIL, 2007

ÍNDICE

	Página
Presentación	5
1. TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN	
1.1. Presentación por parejas	6
1.2. Canasta revuelta	7
1.3. La telaraña	8
1.4. Sé de ti, no sé de ti	8
1.5. ¿Quién eres?.....	9
1.6. Los refranes	9
1.7. Acontecimientos importantes	10
1.8. Escritura automática	10
1.9. Los nombres escritos	11
1.10. La mano	11
1.11. Logotipos	12
1.12. Presentación con escudo	12
1.13. El barco	13
1.14. Baile de presentación	14
1.15. Primeras impresiones	15
1.16. Temores y esperanzas	15
1.17. ¿Quién es quién?	16
1.18. El tesoro humano	17
1.19. Adivina quién	18
1.20. Nos comunicamos por carta	19
2. TÉCNICAS DE DISTENSIÓN, ANIMACIÓN E INTEGRACIÓN	
2.1. Jerusalén, Jericó	20
2.2. Jirafas y elefantes	21
2.3. ¿Quién es el líder?	21
2.4. El rey pide	21
2.5. La última letra	22
2.6. El cartero	23
2.7. Escena placentera	24
2.8. Lo que más me gusta	24
2.9. El paseo	25
2.10. Mi mundo, mi país, mi región	26
2.11. Bazar mágico	26
2.12. La madeja	27
2.13. Los recursos del grupo	28
2.14. La gallinita ciega	28
2.15. El sol brilla sobre.....	29
2.16. Busca a alguien que lleve	29
2.17. Orquesta de instrumentos	30
2.18. La lista de compra	30
2.19. Escribir en la espalda	30
2.20. Muebles de una habitación	31

3. TÉCNICAS PARA LA FORMACIÓN DE SUBGRUPOS	
3.1. Numérense	32
3.2. Todos adentro	32
3.3. Las lanchas	33
3.4. El juego de la "E"	34
4. TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN	
4.1. Yo lo miro así	35
4.2. El rumor	36
4.3. Comunicación con preguntas / sin preguntas	36
4.4. ¿Es así?	38
4.5. La persona perdida	38
4.6. Cambio de lenguaje	39
4.7. Rompecabezas	40
4.8. Dibujos en la espalda	41
4.9. La palabra mágica	42
4.10. Comunicación múltiple	42
4.11. Canales de televisión	43
4.12. Pasarse un gesto	43
4.13. Objeto transmisor	44
5. TÉCNICAS DE ANÁLISIS GENERAL	
5.1. Sociodrama	45
5.2. Juego de roles	46
5.3. Cuento dramatizado	47
5.4. Lluvia de ideas	48
5.5. Afiche	50
5.6. Papelógrafo	51
5.7. Phillips 6-6	52
5.8. Discusión de gabinete	53
5.9. Estudio de casos	54
5.10. Jurado 13	55
5.11. Noticiero popular	58
5.12. La clínica	59
5.13. La noticia	59
5.14. Puro cuento	60
5.16. Las frases	61
6. TÉCNICAS DE ABSTRACCIÓN	
6.1. Palabras clave	62
6.2. Cadena de asociaciones	63
6.3. Lectura eficiente	63
7. TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN	
7.1. La comunidad ideal	65
7.2. La baraja de la planificación	67
8. TÉCNICAS PARA REFORZAR EL CONOCIMIENTO	
8.1. El dominó	70
8.2. La lotería	71

8.3. La papa caliente	72
8.4. El mundo	73
8.5. Mapas mentales de colores	73
8.6. Reflexión del día	75
8.7. La liga del saber	76
9. TÉCNICAS DE SENSIBILIZACIÓN	
9.1. El lazarillo	77
9.2. Campamento	77

PRESENTACIÓN

*Cuando escucho, olvido
Cuando veo, recuerdo
Cuando hago, comprendo*

El presente documento contiene en una recopilación de técnicas grupales, extraídas de las siguientes fuentes:

- Bustillos, G., Vargas, L. (2001), *Técnicas participativas para la educación popular*, Tomo 1, Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A.C., México.*
- Material didáctico que integró el “Módulo: Técnicas y dinámicas grupales para la Educación de Jóvenes y Adultos” de la Especialidad en Pedagogía para la Formación de Jóvenes y Adultos, impartida por el CREFAL.**
- Fabra, M.L. (1994), *Técnicas de grupo para la cooperación*, Barcelona, 1994.***

Esta recopilación tiene la intención de servir como material de apoyo tanto para el Modelo de Educación para la Participación Democrática como para la adaptación e instrumentación de sus proyectos educativos.

Las técnicas grupales están clasificadas de acuerdo a los siguientes objetivos:

- Presentación
- Distensión y animación
- Integración
- Formación de subgrupos
- Comunicación
- Sensibilización
- Análisis general y análisis de documentos
- Abstracción
- Organización y planificación
- Para reforzar el conocimiento

El público objetivo al que se dirigen estas actividades es población adulta en general. Usted puede adaptar las actividades y los ejercicios de acuerdo con sus necesidades; dependiendo del tiempo del que disponga, de la modalidad de capacitación o promoción que utilice, del público objetivo que maneje, etc. Asimismo, puede retomar la idea de alguna técnica y hacerle las modificaciones que requiera de acuerdo con sus necesidades.

Las distintas técnicas grupales pueden adaptarse a diversas modalidades de acción educativa que planee instrumentar. Aunque se pueden utilizar con mayor facilidad durante la instrumentación de talleres, también pueden llevarse a cabo durante alguna conferencia, como parte de la introducción, para generar una reflexión inicial; o bien, al término de ésta.

Le sugerimos hacer una breve revisión del documento, pues seguramente encontrará algo que le ayude para una mejor instrumentación de su proyecto.

TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN

El objetivo de las técnicas de presentación, aplicadas a la Educación Popular es que los y las participantes de un grupo se conozcan entre sí, generando un ambiente de confianza y participación.

1. 1. PRESENTACIÓN POR PAREJAS*

Propósito:

Presentación, animación.

Desarrollo:

- El facilitador/a da la indicación de que nos vamos a presentar por parejas y que éstas deben intercambiar determinado tipo de información que es de interés para todos/as, por ejemplo: el nombre, el interés que tiene por el curso, sus expectativas, información sobre su trabajo, su procedencia y algún dato personal.
- Cada persona busca un compañero que no conozca y conversan durante cinco minutos.
- Luego, en asamblea, cada participante presenta a su pareja.
- La duración de esta dinámica va a depender del número de participantes, por lo general se da un máximo de tres minutos por pareja para la presentación en plenaria.

Usos y recomendaciones:

- Siendo una técnica de presentación y animación, deben intercambiarse aspectos personales, como por ejemplo: algo que al compañero le gusta, si tiene hijos, etcétera.
- La información que se recoge de cada compañero/a, se expresa en plenaria de forma general, sencilla y breve.
- El coordinador/a debe estar atento para animar y agilizar la presentación.

Su utilización es específica para el inicio de un taller o jornada educativa.

VARIACIONES:

PRESENTACIÓN SUBJETIVA

1. El mismo procedimiento que el anterior, sólo que cada persona se compara con un animal o cosa que identifica de alguna manera rasgos de su personalidad (características de trabajo, de carácter, etc.) Y explicar por qué se compara con tal animal o cosa.

A esta comparación se le llama *presentación subjetiva*. Puede decirse o actuarse. Por ejemplo: una vez dichas las características de la pareja, el que la presenta actúa con mímica,

imitando a una hormiga; el grupo trata de identificar qué está tratando de representar el compañero/a; luego se explica por qué el compañero/a se identificó con la hormiga.

2. Cuando se está trabajando con un grupo en el que se conocen bastante, las parejas se forman entre las personas que más se conocen entre sí; se da un minuto para que cada quién piense *con qué va a comparar a su pareja*, sin decírselo a ella.

Se empieza la representación en plenaria dando los datos básicos y luego la comparación con *mímica o sólo con palabras* procediendo de la misma manera que las anteriores según la manera que se haya elegido.

Usos y recomendaciones:

- Se recomienda dar instrucciones claras sobre: cómo formar las parejas, qué datos personales intercambiar, y dar ejemplos de comparaciones posibles.
- En el caso de la representación actuada es mejor decir que va a ser hecha con mímica en el momento en que se va a iniciar la presentación, para hacerlo más impactante.

1.2. CANASTA REVUELTA*

Propósito:

Animación, presentación.

Desarrollo:

1. Todos, las y los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El coordinador/a queda al centro, de pie.
 - Se explica a las y los compañeros que estén a la derecha de cada quién que se les llamará “piñas” (u otra fruta), y que quienes están a la izquierda, “naranjas” (u otra).
 - Además, todos debemos saber el nombre de las o los dos compañeros que están sentados a nuestro lado.
2. En el momento que el coordinador/a señale a cualquier diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero/a que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre de quien tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador/a ocupa su puesto.
3. En el momento que se diga ¡Canasta Revuelta!, todos/as deberán cambiar de asiento. (Quien está al centro deberá aprovechar para ocupar uno y dejar a otro compañero/a al centro.)

Usos y recomendaciones:

- Esta técnica debe hacerse rápidamente, para que mantenga el interés, porque cada vez que se diga ¡Canasta Revuelta!, el nombre de las piñas y las naranjas varía.

- Esta dinámica se utiliza para reforzar el conocimiento de los nombres de las y los participantes en un curso o taller, pero no es la más adecuada para iniciar una presentación.
- Generalmente se aplica al segundo día, luego de haber utilizado el día anterior otra dinámica de presentación.

1.3. LA TELARAÑA*

Propósito:

Presentación, integración.

Material:

- Una bola de cordel o estambre.

Desarrollo:

1. Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos la bola de cordel; éste/a tiene que decir su nombre, procedencia, tipo de trabajo que desempeña, interés por su participación, etc. Luego, toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero/a, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos las y los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.
2. Una vez que todos/as se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al quien se la envió, repitiendo los datos que dio su compañero/a. Éste a su vez, hace lo mismo, de manera que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero/a que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a las y los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quien va a lanzarse la bola y deberá repetir los datos del lanzador.

1.4. SÉ DE TI... NO SÉ DE TI... ***

Objetivo:

Presentación de los grupos, en algunos las y los participantes se conocen y en otros no.

Desarrollo:

La consigna que da al grupo el facilitador/a, es que sus miembros deben sentarse en círculo y espontáneamente, sin ningún orden ni obligación, se dirijan hacia aquellas personas a las que conocen diciendo alguna frase que empiece por "sé de ti", como por ejemplo: "sé de ti... que te encantan las novelas policíacas, o que te divierte hacer pasteles, o que tu máxima afición es la música, etc." La persona interpelada puede simplemente asentir o sonreír, o bien, ampliar la información diciendo algo más de sí misma, como por ejemplo: "es verdad que me encantan las novelas policíacas, pero en general me gusta leer todo lo que cae en mis manos y también soy aficionada/o al cine".

También puede dirigirse a una persona completamente desconocida y decirle: “no sé de ti... ni siquiera cómo te llamas”, a lo cual ésta seguramente responderá presentándose brevemente y quizás aportando alguna información complementaria. Esta técnica es particularmente eficaz para cambiar el clima de un grupo y lograr una atmósfera de compañerismo y cooperación, porque en la fase de puesta en común suele lograrse que participen todos los miembros del grupo diciendo algo de sí mismos más significativo que el nombre y lugar de procedencia y que se cree entre ellos un vínculo que sin duda favorecerá enormemente el trabajo posterior.

1.5. ¿QUIÉN ERES?***

Objetivo:

Presentación profunda de las y los participantes.

Desarrollo:

Este ejercicio consiste en que los miembros de un grupo se formulen entre sí muchas veces esta pregunta, con el fin de conseguir respuestas cada vez más profundas. Puede compararse a la actividad de pelar una cebolla, de la cual vamos sacando las capas más superficiales hasta quedarnos con su núcleo. Por ejemplo, si se pregunta por primera vez a un/a participante: ¿quién eres?, suele responder en primer lugar *su nombre*, pero en segunda instancia habrá de responder “soy una mujer” o “soy un hombre”, o soy “maestra”, o soy “la esposa de x”, o el “hermano de y”, de tal manera que los participantes explicarán cada vez algo más de sí mismos.

Usos y recomendaciones:

Se les puede pedir a las y los participantes que en una primera fase se presenten por parejas (3 min.) y después, en plenaria presenten a sus compañeros/as. Asimismo, se les puede pedir que comenten la experiencia.

1.6. LOS REFRANES*

Propósito:

Presentación, animación.

Material:

- Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos de refranes populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

Desarrollo:

Se reparten las tarjetas entre las y los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán

información mediante la cual se presentarán, como podría ser su nombre, sus pasatiempos, su ocupación, sus expectativas del Taller, etcétera.

Usos y recomendaciones:

Se puede tratar de buscar refranes poco comunes para darlos a conocer.

1.7. ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES***

Objetivo:

Presentarse a través de acontecimientos importantes de la vida de las y los participantes.

Material:

- Lápices.
- Hojas blancas.

Desarrollo:

Este ejercicio consiste en describir en un solo folio, durante un período de tiempo limitado (10 minutos, por ejemplo), los acontecimientos que uno/a cree que han sido más significativos a lo largo de su vida. Luego, los miembros del grupo leerán lo que hayan escrito a sus compañeros/as, éstos/as pueden intervenir para pedir aclaraciones o hacer comentarios.

Indudablemente, la realización de este ejercicio disipa las aprensiones que unas personas puedan tener en relación con las otras y colabora eficazmente a la creación de un clima de grupo distendido y eficiente.

1.8. ESCRITURA AUTOMÁTICA***

Propósito:

Presentarse a través de una asociación libre de ideas.

Material:

- Hojas blancas.
- Lápices o plumas.

Desarrollo:

Esta técnica, tomada de los escritores surrealistas, consiste en escribir sin pensar y sin parar todo lo que a uno/a se le ocurre. A través de unas líneas escritas “sin ton ni son” los miembros de un grupo se dan a conocer con tanta eficacia como relatando sus vidas.

Usos y recomendaciones:

Este ejercicio no sólo sirve para darse a conocer ante los demás, sino también para ampliar el conocimiento que uno/a tiene de sí mismo, por lo cual, resulta muy útil para hacer descubrimientos acerca de uno/a mismo y para ensanchar el propio campo de conciencia.

1.9. LOS NOMBRES ESCRITOS*

Propósito:

Presentación, ambientación.

Material:

- Plumas o lápices.
- Tarjetas.
- Alfileres o cinta adhesiva.

Desarrollo:

- Al rededor de doce participantes forman un círculo y cada uno/a se prende en el pecho una tarjeta con su nombre.
- Se da un tiempo prudencial para que cada quien trate de memorizar el nombre de los demás compañeros/as.
- Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante unos minutos, y se detiene el movimiento.
- Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela en menos de 10 segundos. Quien se quede con una tarjeta ajena, da prenda.
- El ejercicio continúa hasta que todos las/os participantes aprendan los nombres de sus compañeros/as.

1.10. LA MANO**

Definición:

Expresar mediante un dibujo de la mano, las características personales, expectativas y compromisos en relación con el círculo de estudio.

Propósito:

Presentación e integración de las y los participantes del grupo.

Material:

- Hojas de rotafolio.
- Hojas blancas.
- Un lápiz o pluma para cada participante.

Desarrollo:

Se pide a cada participante que en una hoja blanca dibuje la silueta de su mano (izquierda o derecha) y que en la palma escriba su nombre o como le gusta que le digan. En el dedo meñique escribe a qué se dedica; en el dedo anular, cuánto tiempo hace que se dedica a esa actividad; en el dedo medio, las principales características de su comunidad; en el dedo índice, lo que espera del círculo de estudio y en el pulgar, a qué se compromete.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede usar para la presentación y para conocer las expectativas de los participantes respecto a su asistencia al círculo de estudio y para identificar su disposición respecto al mismo. Las preguntas de los dedos pueden variar.

1.11. LOGOTIPOS

Propósito:

El objetivo es presentarse con el grupo a través de un objeto, símbolo o dibujo que nos caracterice o con el cual nos identifiquemos.

Para conocernos a nosotros mismos/as y que nos conozcan. Es una técnica útil para la exploración del autoconcepto.

Material:

- Lápices.
- Hojas blancas.

Desarrollo:

- Cada participante debe contar con lápiz o marcadores y papel. Se realiza una introducción sobre qué son los logotipos, por ejemplo los logos de las grandes marcas.
- Se les pide que dibujen un símbolo, elemento gráfico, etc., que los identifique o caracterice. Aclarar que aquí no importa la calidad del dibujo, sino lo que representa.
- En plenaria, cada participante mostrará su logo y explicará brevemente por qué lo dibujó.

1.12. PRESENTACIÓN CON ESCUDO**

Definición:

Dibujar un escudo con referencias personales.

Propósito:

Que las y los participantes se conozcan y se integren el grupo para un mejor desarrollo del

trabajo en el círculo de estudio.

Tiempo:

Varía según el número de participantes, pero se pueden manejar 10 minutos para realizar los dibujos y cinco minutos por participante para interpretarlos.

Material:

- Un lápiz o pluma por participante.
- Hojas blancas.

Desarrollo:

Cada participante hace el dibujo de un escudo con cuatro divisiones. En la división superior izquierda va a dibujar un animal que tenga una cualidad con la cual se identifica; en la superior derecha, va a dibujar su actividad laboral o profesional; en la inferior izquierda, las cosas que le gustan; y en la inferior derecha, sus temores. Todas las divisiones se realizan con imágenes, no pueden aparecer letras.

Usos y recomendaciones:

Se usa en el inicio del trabajo con un grupo, cuando las personas se conocen poco.

1.13. EL BARCO**

Definición:

Mediante un viaje imaginario en barco, los participantes se presentarán entre sí y conocerán sus expectativas y la forma cómo van a trabajar.

Propósito:

Presentación y encuadre del trabajo en el círculo de estudio.

Tiempo: 40 minutos aproximadamente.

Material:

- Hojas de rotafolio.
- Marcadores.

Desarrollo:

El facilitador/a explica a las y los participantes que todos/as están en un barco y que él o ella – dice su nombre– va a ser el o la capitán. Para poder zarpar, necesita una tripulación que esté formada por... y aquí cada participante dice su nombre.

Les explica que van a realizar un viaje de "x" días –se menciona el tiempo aproximado que

estarán en el círculo de estudio– y que al final del viaje, cuando pisen tierra, ellos serán capaces de ... –se mencionan los propósitos– por lo que para lograr dichos propósitos, el capitán necesita saber qué esperan con su asistencia al círculo y en consecuencia, qué va a hacer la tripulación para que sus deseos se cumplan.

Usos y/o recomendaciones:

Se usa para la presentación y para conocer las expectativas de las y los participantes y así, identificar su disposición para el trabajo y la forma cómo se trabajará en el círculo de estudio.

1.14. BAILE DE PRESENTACIÓN*

Propósito:

Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

Material:

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o cinta adhesiva
- Algo para hacer ruido: radio, cassette, tambor o un par de cucharas.

Desarrollo:

1. Se plantea una pregunta específica como por ejemplo: ¿qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: “preparar el terreno para la siembra”; “que estoy en contacto con la gente”; “que me permite ser creativo”, etcétera.
2. Cada uno escribe su nombre en el papel y la respuesta a la pregunta que tocó y se la prende con cinta adhesiva o alfileres en el pecho o en la espalda.
3. Se pone la música y mientras bailan al ritmo, buscan a las o los compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.
4. Conforme se van encontrando compañeros/as con respuestas afines se van tomando del brazo sin dejar de bailar y siguen buscando nuevos compañeros que puedan integrar el grupo.
5. Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formado; si hay muchas personas solas, se da una segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.
6. Una vez que la mayoría se haya integrado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el por qué de la respuesta de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario en base a qué afinidades se integró, cuál es la idea del grupo sobre el tema (por ejemplo, por qué eso es lo que más les gusta de su trabajo, etc.) y el nombre de sus integrantes.
7. Los compañeros que están solos exponen igualmente su respuesta.

Usos y recomendaciones:

La pregunta que se formule debe estar muy de acuerdo con el tipo de participantes, puede aplicarse, por ejemplo, para conocer la opinión que tienen sobre algún aspecto en particular sobre el cuál se va a trabajar durante el curso o taller.

1.15. PRIMERAS IMPRESIONES***

Propósito:

Presentarse a través del cambio de impresiones a primera vista.

Desarrollo:

Este ejercicio consiste en proponer a los miembros del grupo que, después de mirarse atentamente, le digan a otra persona algo relativo a su primera impresión con relación a él o ella, como por ejemplo: “tengo la impresión de que tú, cuando eras pequeño, eras el favorito de la maestra”. Obviamente, la participación es voluntaria y sólo aquellos miembros del grupo que lo deseen se dirigirán a aquellas personas a las cuales les apetezca dirigirse.

Una vez acabado el ejercicio, los participantes comentarán los aciertos o desaciertos de las primeras impresiones recibidas, ampliándose de este modo el conocimiento de la mayoría de los miembros del grupo por parte de los demás.

En la fase del comentario posterior al ejercicio no es raro que incluso intervengan, por imitación de las o los demás o por iniciativa propia, las y los participantes que no han recibido –o no han dado– “primeras impresiones” y que incluso las soliciten.

1.16. TEMORES Y ESPERANZAS*

Propósito:

Concientizar al grupo en el comienzo del curso, sobre sus motivaciones, deseos y esperanzas, angustias y temores.

Material:

- Hojas blancas.
- Plumas.
- Un pizarrón o una cartulina grande.
- Marcadores.

Desarrollo:

El facilitador/a comienza diciendo que seguramente todos tienen, respecto al curso, temores y esperanzas. En el ejercicio que harán, todos podrán expresar esos temores y esperanzas.

1. Formará subgrupos de cinco a siete miembros cada uno.
2. Cada subgrupo elegirá un secretario/a que se encargará de anotar los temores y las esperanzas de su equipo.
3. Prosiguiendo, el facilitador/a repartirá una hoja de papel a cada equipo y les pedirá que anoten en ella sus temores y esperanzas respecto al curso en unos siete minutos.
4. Transcurrido el tiempo, en plenaria, cada subgrupo comunicará lo que fue anotado.
5. El facilitador/a hará un resumen en el pizarrón o en la cartulina, y observará que probablemente los temores y las esperanzas de los equipos son idénticos y se reducen a dos o tres.
6. El ejercicio puede proseguir de esta manera: el facilitador/a pide que se formen nuevamente los subgrupos, y cada uno estudiará más a profundidad uno de los temores o una de las esperanzas del grupo, sus características, sus manifestaciones, etc. Al final, nuevamente en plenaria, uno de los miembros de cada subgrupo deberá personalizar el temor o la esperanza que se haya estudiado en el subgrupo. En otros términos, deberá vivenciar y hacer sentir a los demás ese temor o esa esperanza.

Usos y recomendaciones:

Se recomienda desarrollar esta técnica en una sala suficientemente amplia, con sillas, para acomodar a todos los y las participantes. Se propone que no sean más de 30 participantes.

1.17. ¿QUIÉN ES QUIÉN?***

Propósito:

Presentarse a través de la identificación de características personales.

Material:

- Lápices o plumas.
- Hojas blancas, cartulinas.

Desarrollo:

Se trata de una técnica que favorece el conocimiento entre los miembros del grupo. En una cartulina (puede ser también una hoja de rotafolio) dividida, por ejemplo, en 24 recuadros, en cada uno de ellos se anotan propiedades o características que pueden tener algunos miembros del grupo, como por ejemplo “canta en la ducha”, “le gustan los tacos”, “es casado o casada”, “le gusta bailar”, etcétera.

Al empezar el juego se da una cartulina a cada miembro del grupo y se les dice que vayan buscando entre ellos/as a personas que respondan a las descripciones explícitas en los recuadros y que anoten el nombre de la persona adecuada donde corresponda o bien les pida que firmen en la casilla *ad hoc*.

Si se quiere hacer en forma competitiva, gana quien antes consiga llenar todos los recuadros: en caso contrario, se les concede un tiempo fijo (que puede ser media hora) al finalizar el cual se da por acabado el juego.

Naturalmente, al final se comenta el proceso y cada persona explica lo que le ha sorprendido más, o lo que le ha parecido más divertido, etc. El facilitador/a intentará que las y los participantes usen sus nombres de pila respectivos y los estimulará para que los recuerden.

Usos y recomendaciones:

Si se trabaja con personas analfabetas, se pueden sustituir las frases por dibujos.

1.18. EL TESORO HUMANO**

Definición:

Se trata de buscar, con base en una ficha, cosas comunes que tiene cada persona con los demás integrantes del grupo.

Propósito:

- Favorecer el conocimiento de las demás personas.
- Conocer lo que tenemos en común.
- Estimular la unión del grupo.

Material: Una ficha de búsqueda para cada persona.

Desarrollo:

Previamente, el facilitador/a deberá elaborar la ficha con las instrucciones que aparecen en el cuadro A.

El facilitador/a reparte las hojas de búsqueda y explica que hay que conversar con los demás, siguiendo las instrucciones de la hoja. Cada participante debe intentar llenar la hoja con los nombres de las personas que respondan a las preguntas de la hoja. La idea es terminar todas las preguntas, pero si no se logra no importa. El orden en el que se contesten es indiferente. El facilitador/a debe alentar a todos/as a ponerse de pie y conversar.

Evaluación:

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se dio la comunicación en el grupo? ¿Fue fácil hablar con las y los compañeros?

HOJA DE BÚSQUEDA

- Busca a cuatro personas que sean de lugares diferentes.
- Busca a una persona que tenga un mismo pasatiempo que tú.
- Busca a alguien que cumpla años el mismo mes que tú.

- Busca a alguien que le guste la misma comida que a ti.
- Busca a alguien que se sienta nervioso/a porque viene por primera vez.
- Habla con alguien que te quiera platicar por qué decidió estudiar.
- Busca a dos personas y juntas inventen una consigna para el Taller.

Usos y/o recomendaciones:

Se usa en el inicio del trabajo con las personas del círculo de estudio, cuando las y los participantes se conocen poco entre ellos. Las instrucciones pueden cambiar dependiendo del grupo. Se pueden incluir cosas relacionadas con las necesidades y características de las personas del grupo.

1.19. ADIVINA QUIÉN**

Definición:

Consiste en reconocer a cada uno de los miembros del grupo a través de una identificación de las fichas anónimas que cada jugador/a escriba como datos significativos de su vida.

Propósito:

- Iniciar o reforzar el conocimiento personal.
- Tomar conciencia de las características personales.

Tiempo: 20 minutos.

Material:

- Fichas, bolígrafo y cinta adhesiva.

Desarrollo:

El facilitador/a reparte una ficha o tarjeta a cada participante y les da las siguientes instrucciones:

En el ángulo superior izquierdo de la ficha escribe lo que acostumbras hacer el domingo por la tarde; en el ángulo superior derecho, cuál es tu pasatiempo favorito; en el ángulo inferior izquierdo, qué es lo que más te gusta encontrar en las personas; en el ángulo inferior derecho, el deseo que le pedirías a un genio si en este momento entrara y te concediera lo que quieras.

A esta actividad se le dan 8 minutos. Una vez completadas las fichas, se recogen para ser barajadas. A continuación se reparten de nuevo, sin que le toque a nadie la suya. A continuación cada participante inicia el trabajo de encontrar al dueño o dueña de la ficha. Si tiene dudas puede, sin mostrar la tarjeta a nadie, hacer alguna de las preguntas que tiene en la tarjeta utilizando las respuestas que aparecen en la misma. Una vez que cada uno encuentra al dueño o dueña correspondiente, escribe el nombre en la ficha y se la pega en un lugar visible.

Evaluación:

Al finalizar, se les pregunta: ¿cómo se sintieron? ¿Les costó trabajo responder a las preguntas?

Usos y/o recomendaciones:

Se usa al inicio del trabajo con un grupo cuando existe poco conocimiento entre las y los participantes.

1.20. NOS COMUNICAMOS POR CARTA***Propósito:**

Presentarse por escrito.

Desarrollo:

El facilitador/a preparará una nota-circular tipo con su presentación como coordinador/a (de una clase, curso, grado o año) y la propuesta didáctico-pedagógica que desarrollará (por qué, para qué, qué, cómo, con qué). Incluirá, además, los mecanismos de la evaluación de la tarea.

Primer momento:

A medida que las y los participantes vayan ingresando al aula, el facilitador/a los saludará y les entregará la nota circular (si se cuenta con la lista de asistentes, es importante personalizar la nota con el nombre de los destinatarios). También podrá escribir la carta y la propuesta en un papel de rotafolio y colocarlo en el pizarrón.

Segundo momento:

Los participantes leerán individualmente la nota circular.

En seguida, la o el docente facilitador/a invitará a las y los participantes a responder, en forma individual o grupal, con una nota semejante en la que aparezcan: presentación, propósitos, expectativas, medios con que se cuenta, etcétera.

Tercer momento:

Finalizada la elaboración de la carta según el número de participantes, se podrá proponer:

1. Leer las notas en plenaria. Esto enriquecerá la propuesta a partir de las sugerencias formuladas por los participantes.
2. Depositar las respuestas en una urna. El docente las leerá y devolverá en la plenaria.

Usos y recomendaciones:

Esta técnica también se puede utilizar para socializar una propuesta de trabajo; así como para comunicarse ejercitando la expresión escrita.

TÉCNICAS DE DISTENSIÓN, ANIMACIÓN E INTEGRACIÓN

Las técnicas que se presentan a continuación tienen por objetivo animar al grupo, integrar a las y los participantes y disolver o disminuir la tensión en los momentos en que ésta llega a ser muy fuerte.

2.1. JERUSALÉN, JERICÓ**

Definición:

Movilización de los participantes por medio del cambio de postura.

Propósito:

Lograr la relajación e integración del grupo.

Tiempo: 15 minutos aproximadamente.

Desarrollo:

Se pide a las y los participantes que formen un círculo y se les indica que cuando se diga la palabra Jerusalén, deberán ponerse en posición de firmes y cuando se diga Jericó, deberán extender los brazos hacia arriba.

Las instrucciones deben darse de manera rápida.

Usos y/o recomendaciones:

Se utiliza cuando los miembros del grupo están cansados/as o cuando han realizado un trabajo que implica pensar y/o estar sentados por mucho tiempo.

2.2. JIRAFAS Y ELEFANTES**

Definición:

Movilización de los participantes por medio de la representación de diferentes animales.

Propósito:

Lograr la relajación e integración del grupo.

Tiempo: 15 minutos.

Desarrollo:

1. Se pregunta a las y los participantes del grupo cuáles son las características de las jirafas y los elefantes y se les pide que los imiten.
2. Se forman en círculo y se les indica que cuando a alguien se le llame "jirafa" se pare de puntas y los demás se hagan chiquitos, y cuando a alguien se le llame "elefante", tendrá que simular la trompa con sus manos y las personas que están a su lado, deberán hacer las orejas con sus manos.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar cuando el grupo esté cansado o con mucho tiempo de estar sentados.

2.3. ¿QUIÉN ES EL LÍDER?*

Definición:

Relajar al grupo a través de la realización de actividades físicas coordinadas por las y los integrantes del grupo, quienes se van turnando para guiar al grupo.

Propósito:

Lograr la relajación e integración del grupo.

Tiempo: 15 minutos.

Desarrollo:

Las y los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece como voluntaria para salir de la sala. Una vez que haya salido, el resto del grupo escoge un/a "líder". El o la líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. La o el voluntario regresa a la sala, se detiene en el centro y trata de adivinar quién es la o el líder que dirige las acciones. El grupo se abstiene de mirar a la o el líder para no revelar su identidad. La o el líder debe cambiar sus acciones por intervalos sin que lo descubran. Cuando la o el voluntario encuentra a la o el líder, se une al círculo y la persona que era líder sale de la sala para que el grupo escoja a un nuevo/a líder.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede concluir la actividad con una reflexión sobre el liderazgo que todos y cada uno de las y los participantes son capaces de ejercer en distintos momentos, así como en diversos ámbitos de su vida.

2.4. EL REY PIDE*

Definición:

En una competencia, el grupo disfruta de un momento de relajación en una situación de tensión o cansancio.

Propósito:

Favorecer la relajación del grupo por medio de una competencia sana.

Tiempo: 15 minutos.

Desarrollo:

1. Se organizan dos equipos y se colocan uno frente a otro. El facilitador/a se coloca a una distancia considerable de los equipos y menciona que él o ella va a ser el Rey y que les va a pedir algunos objetos; que de su lado derecho se van a colocar los que correspondan al equipo 1 y del lado izquierdo, los del equipo 2.
2. Se inicia la actividad diciendo: el Rey pide... y en un primer momento se puede pedir un reloj, un cinturón, un zapato, unos lentes, etc.; y obtiene un punto el equipo que logre colocar primero el objeto en el lugar correspondiente. El objeto debe permanecer ahí para conocer el número de puntos que acumula cada equipo al final del juego.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar cuando las personas están cansadas (por ejemplo, después de comer) o tensas debido a alguna situación difícil por la que haya pasado el grupo.

2.5. LA ÚLTIMA LETRA**

Definición:

Buscar la concentración de los participantes del grupo mediante un juego de palabras.

Propósito:

Desarrollar la concentración y ejercitar la rapidez mental.

Tiempo: 20 minutos.

Desarrollo:

1. Un miembro del grupo dice el nombre de una persona, ciudad, fruta, animal, etc., y la o el compañero que sigue tiene que empezar con otro nombre que comience con la misma letra del nombre que dijo la o el compañero anterior y sobre el mismo asunto. Ejemplo:

¡Piña!
¡Anona!
¡Aguacate!
¡Elote!

2. Si un compañero/a no encuentra una palabra se pasa a la siguiente persona.
3. Si se quiere hacer como competencia, se pueden dar "castigos" o pedir una "prenda" a quienes no respondan, o simplemente ir saliendo del ejercicio, hasta que quede una o un ganador.

Usos y/o recomendaciones:

Se utiliza para ejercitar la concentración, sobre todo en aquellas horas en que es difícil prestar atención, como después de comer.

2.6. EL CARTERO**

Definición:

Es un juego en el que los participantes cambian de lugar cuando se señala alguna característica que les es propia.

Propósito:

Propiciar un momento agradable y relajar el ambiente cuando los participantes están cansados o tensos.

Tiempo: 15 minutos aproximadamente.

Desarrollo:

Los participantes del grupo se sientan en círculo y el facilitador/a queda en el centro, de pie. Les explica que va a representar a un cartero que llevará una carta a las personas que tengan la característica que él/ella diga. Quien o quienes tengan esa característica deberán moverse de su lugar, momento que el asesor/a aprovechará para sentarse, ya que no tiene silla porque hay sólo las sillas suficientes para los miembros del grupo.

El facilitador/a inicia diciendo: "Tan, tan".

Participantes responden: ¿quién es?

Facilitador/a: el cartero.

Participantes: ¿qué trae?

Facilitador/a: una carta.

Participantes: ¿para quién?

Facilitador/a: para todos/as los que se bañaron hoy... (o usan lentes, o pantalón de mezclilla, etcétera).

El juego termina cuando se crea que el grupo se ha relajado y han pasado un momento agradable.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar cuando se considere que las personas del grupo están cansadas o desanimadas.

2.7. ESCENA PLACENTERA**

Definición:

Actividad en grupo que propicia la relajación visualizando un lugar tranquilo y placentero.

Propósito:

Relajar al grupo y provocar sentimientos placenteros.

Tiempo: 15 minutos.

Desarrollo:

Con voz suave, se pide a las y los participantes que cierren los ojos y se relajen, que suelten sus músculos (brazos, piernas, cuello, etc.) y que imaginen o recuerden una situación muy agradable en su vida. Se les dice: "imagínense disfrutando saludablemente, agradablemente, armoniosamente, con todos sus sentidos: la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto".

Se les permite estar así unos cinco minutos y se les pide que regresen al lugar donde están trabajando. Después se pregunta si alguien quiere comentar lo que imaginó o recordó.

Generalmente, las personas disfrutan situaciones de las que no se dan cuenta y que en este ejercicio hay que hacerles notar y resaltar su importancia, porque hay muchas cosas en la vida que disfrutamos, pero que por las preocupaciones y la rutina dejamos pasar sin prestarles atención.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar con la finalidad de que las personas se relajen, disfruten un momento placentero y estén en mejor disposición para continuar el trabajo. Se utiliza cuando el grupo está cansado y se debe evitar después de la comida.

2.8. LO QUE MÁS ME GUSTA**

Definición:

Cada persona expone al resto del grupo lo que más le gusta en una serie de campos, explicando los motivos e intentado llegar a un acuerdo de lo que más le gusta al grupo.

Propósito:

- Intercambiar con el grupo los gustos y sentimientos.
- Favorecer la unión del grupo y la presencia de cada persona.

Tiempo: 30 minutos.

Material:

- Hojas de rotafolio.
- Fichas o tarjetitas.
- Lápices.

Desarrollo:

El facilitador/a presenta en hojas de rotafolio las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es tu canción preferida?
- ¿Cuál es tu comida favorita?
- ¿Cuál es tu pasatiempo preferido?
- ¿Cuál es tu color preferido?
- ¿Cuál es el animal que más te gusta?

Usos y/o recomendaciones:

Las y los participantes contestan en tarjetas, sin que escriban su nombre. Una vez contestadas sus fichas, se reparten sin que le corresponda a nadie la suya. Posteriormente, cada participante inicia el trabajo de encontrar al dueño o dueña de la tarjeta. Si tiene dudas puede, sin mostrar la tarjeta a nadie, hacer alguna de las preguntas que tiene en la tarjeta utilizando las respuestas que aparecen en la misma. Una vez que cada quien encuentra al dueño o dueña correspondiente, escribe el nombre del dueño/a en la ficha y se la pega en un lugar visible.

Evaluación:

Al finalizar, el facilitador/a pregunta a las y los participantes: ¿Qué dificultades tuvieron en la elección? ¿Cómo se sintieron al dar a conocer sus gustos? ¿Cómo reaccionó el grupo? ¿A qué conclusiones llegaron?

2.9. EL PASEO***

Objetivo:

Reconocerse e identificarse a través de observarse unos/as a otros/as.

Desarrollo:

Antes de iniciar la sesión con el grupo, puede pedirle a sus miembros que paseen por el aula durante un período de cinco o 10 minutos en silencio y que se vayan mirando cuando se encuentren. A la vez que se miran, irán tomando conciencia de sus características y de los movimientos de atracción o rechazo que experimentan. Pasado este periodo de tiempo se irán agrupando espontáneamente y en subgrupos, comunicarán sus primeras impresiones. Posteriormente éstas serán comentadas ante todo el grupo reunido en sesión plenaria.

Usos y recomendaciones:

Este ejercicio también puede usarse para hacer conscientes a las personas de cómo y por qué se sienten atraídas o no por otras personas y cómo manejan esas sensaciones en el momento

en que entran en relación con ellas. Este conocimiento o reconocimiento de afectos y sensaciones, del que tan pocas personas son conscientes, es de un valor incalculable para establecer relaciones auténticas y positivas con otras personas.

2.10. MI MUNDO, MI PAÍS, MI REGIÓN**

Definición:

Consiste en seleccionar cinco cosas o características que definan el planeta, el país o la región que habitamos y contrastarlas con el resto del grupo.

Propósito:

Conocer los símbolos o hechos del lugar donde vivimos, con los que nos identificamos. Apreiciar que en todas partes hay cosas valiosas y evitar regionalismos, así como acercarse al conocimiento de otros lugares y sus valores.

Tiempo: 30 minutos.

Material:

- Lápices o plumas.
- Hojas blancas.

Desarrollo:

Cada participante escribe en un papel las cinco cosas que llevaría de su planeta, país o región a otro, como muestra de su esencia. Una vez hecho esto, se reúnen en grupo para contrastar lo que se seleccionó, si son sobre la región y si todos son de la misma, elaborar una lista única. Al final, en cualquier caso, se hace una exposición en plenaria.

Usos y/o recomendaciones:

Favorece la integración y la relación entre los miembros del grupo cuando la relación entre ellos resulta tensa.

2.11. BAZAR MÁGICO**

Definición:

Se trata de tomar y dejar cosas en un bazar mágico.

Propósito:

Profundizar en el conocimiento interpersonal. Fomentar la unidad y la autoestima.

Tiempo: 30 minutos.

Material:

- Una pared o pizarrón.
- Lápiz para cada participante.
- Masking tape.

Desarrollo:

El facilitador/a dice a los participantes:

Imaginen que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede tomar la característica que más desearía tener y, a cambio, puede dejar lo que menos le gusta de sí mismo. Sólo se puede entrar una vez para dejar una cosa y tomar otra.

Cada persona escribe en un papel que dejaría y en otro lo que tomaría, poniendo entre paréntesis su nombre. El pizarrón o pared estará dividido en dos secciones: "TOMAR" y "DEJAR". Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles, van "entrando al bazar" y colocando su papel en el lugar respectivo. A continuación se hace la puesta en común, comunicando las razones o motivo de sus elecciones.

Evaluación:

Al finalizar, el facilitador/a pregunta a los participantes:

- ¿Qué dificultades encontraste?
- ¿Cómo te sentiste a lo largo del juego?
- ¿A qué conclusión podemos llegar teniendo en cuenta el contenido de lo que escribieron?

Usos y/o recomendaciones:

Puede utilizarse al inicio del trabajo con el grupo para detectar expectativas.

2.12. LA MADEJA****Definición:**

Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo una telaraña.

Propósito:

Unir al grupo. Favorecer la seguridad de cada uno de los participantes.

Tiempo: 30 minutos.

Material:

- Una madeja de estambre grueso.

Desarrollo:

Todo el grupo sentado en círculo. El facilitador/a comienza lanzando la madeja a alguien sin soltar una punta. Cuando lanza la madeja dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se la lanza. Quien la recibe, toma el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que valore o le guste y así sucesivamente. Siempre sin soltar el hilo, para que vayan tejiendo la telaraña.

Usos y/o recomendaciones:

Genera un sentido de pertenencia al grupo y permite reconocer cualidades personales de los integrantes.

2.13. LOS RECURSOS DEL GRUPO*****Objetivo:**

Integrar al grupo y favorecer el trabajo en equipo.

Desarrollo:

Este juego, al igual que el anterior, necesita de un soporte escrito, que en este caso, es una lista de objetos, que pueden tener los miembros de un grupo, como por ejemplo, un calcetín verde, un broche para el pelo, una caja de cerillos, una cosa dulce, algo para comer, o incluso una flor silvestre o una hormiga si existe algún jardín o campo cercano. Si se desea, la lista puede incluir también algunas características personales que los miembros del grupo pueden tener o no, como “alguien con ojos claros”, “alguien que hable tres idiomas”, “alguien a quien le guste comer insectos”, etc. Dicha lista debe tener unos veinticinco ítems.

Si el grupo es muy numeroso puede dividirse en cuatro subgrupos de entre seis y ocho personas, se les proporciona la lista y se les da un tiempo para reunir los objetos –o personas– requeridos.

El equipo que reúne más ítems resulta ganador (si se hace competir a los equipos). En caso de que no se desee la competencia, el ejercicio resulta igualmente útil, porque el objetivo no es “ganar” sino entrar en contacto con personas desconocidas, y empezar a contar con los recursos de todo el grupo, conseguir que la gente se conozca y aprenda a formar equipos.

Usos y recomendaciones:

Se puede cerrar la actividad reflexionando sobre la interacción y la constitución de equipos.

2.14. GALLINITA CIEGA*****Objetivo:**

Presentación no verbal.

Materiales:

- Paliacates o vendas para los ojos.

Desarrollo:

La Gallinita ciega es un juego tradicional que consiste en vendar los ojos a un miembro del grupo para que, a ciegas, encuentre a otro/a y adivine quién es, si adivinó, esa otra persona pasa a ser la gallinita ciega. Pues bien, se pueden hacer numerosas variantes de este juego con el fin de que los miembros del grupo puedan descubrirse sin palabras. Por ejemplo, pueden todos/as vendarse los ojos y descubrirse corporalmente a medida que se vayan encontrando en la sala. Una vez que ese hayan explorado mutuamente, pueden quitarse la venda de los ojos y mirarse para reconocerse también con el sentido de la vista; no cabe duda de que se darán cuenta de lo diferente que es la percepción del otro cuando no se le ve y de hasta qué punto no estamos acostumbrados a recibir la impresión de los cabello, de la piel, del volumen de otras personas.

Naturalmente, el ejercicio continúa hasta que todos los miembros del grupo se hayan explorado mutuamente y, en una reunión plenaria dirigida por el facilitador/a, se comunican mutuamente sus vivencias y tratan de aprenderse los nombres.

2.15. EL SOL BRILLA SOBRE... **

Propósito:

Animar e integrar a los participantes de un grupo.

Desarrollo:

De pie o sentados, los participantes forman un círculo compacto con una persona al centro. La persona del centro grita "el sol brilla sobre..." y dice un color o una prenda de ropa de alguien del grupo. Por ejemplo, "el sol brilla sobre quienes lleven algo azul" o "el sol brilla sobre quienes lleven calcetines" o "el sol brilla sobre quienes tengan los ojos marrones". Quienes tengan estos atributos deben intercambiar sus puestos entre sí. La persona del centro trata de ocupar un lugar cuando los demás se muevan, de manera que quede otra persona en el centro. Dicha persona grita "el sol brilla sobre..." y se continúa de la misma manera.

2.16. BUSCA A ALGUIEN QUE LLEVE... ***

Propósito:

Animar e integrar a los participantes de un grupo.

Desarrollo:

Se pide a los participantes que caminen libremente, sacudiendo brazos y piernas, relajándose en

general. Tras unos instantes, el facilitador/a grita "Busca a alguien que lleve..." y dice el nombre de la prenda de vestir. Los participantes tienen que correr y detenerse junto a la persona descrita. Se repite este ejercicio varias veces con diferentes prendas de vestir.

2.17. ORQUESTA DE INSTRUMENTOS**

Propósito:

Animar e integrar a los participantes de un grupo.

Desarrollo:

Se explica a los integrantes del grupo que van a crear una "orquesta" sin instrumentos. La orquesta sólo usará sonidos que se puedan hacer con el cuerpo. Los músicos pueden usar las manos, los pies, la voz, etc., pero no palabras; por ejemplo, pueden silbar, tararear, suspirar o zapatear. Cada músico debe seleccionar un sonido.

El facilitador/a puede escoger una melodía conocida y pedir a todos que la toquen, empleando el "instrumento" que hayan elegido. También puede dejar que el grupo descubra su propia creatividad e invente una melodía original.

2.18. LA LISTA DE COMPRA**

Propósito:

Integrar a los participantes de un grupo.
Facilitar la concentración.

Desarrollo:

El grupo forma un círculo. Una persona empieza y dice: "Me voy al mercado a comprar pescado". La siguiente persona dice: "Me voy al mercado a comprar pescado y papas". Cada persona repite la lista y luego añade un artículo. El objetivo es conseguir recordar todos los artículos que se han añadido hasta llegar su turno.

2.19. ESCRIBIR EN LA ESPALDA**

Propósito:

Integrar a los participantes del grupo.

Desarrollo:

Se pide a los participantes que se peguen un trozo de papel en la espalda. A continuación, cada participante escribe algo que le gusta, admira o valora de la persona que lleva el papel en la espalda. Una vez que hayan terminado todos, los participantes pueden llevarse los papeles a casa como recuerdo.

Usos y/o recomendaciones:

Se sugiere aplicar esta técnica al final de una sesión, de un módulo o de un taller.

2.20. MUEBLES DE UNA HABITACIÓN*****Propósito:**

- Integrar a los participantes de un grupo.
- Reflexionar sobre los roles que cada uno de los participantes juega en un grupo determinado.

Desarrollo:

Este ejercicio consiste en la representación simbólica de los muebles de una sala de estar o comedor por parte de un grupo de personas, las cuales, sin ponerse de acuerdo, cada persona va a representar uno de los elementos que conforman el espacio que eligieron, el que desee, es decir, un objeto o mueble: mesa, silla, sofá, lámpara de pie, cuadro, planta de interior, puerta, cortina, alfombra, etcétera.

Observaremos entonces que algunas personas se aíslan en la periferia de la habitación simbolizando un cuadro o una planta, mientras que otras se agrupan formando tresillos, conjunto de mesas y sillas de comedor, centro de la mesa y alfombra, etc. Por supuesto, lo que cada persona representa y el lugar más o menos central que ocupa en la habitación es significativo y será objeto de comentario en la fase final del ejercicio, que, como se ve, puede ser considerado un sociograma vivo. (Se llama "sociograma vivo" a la realización, por parte de los miembros de un grupo, de un ejercicio que los coloca físicamente entre ellos en una relación que puede ser considerada significativa de las relaciones afectivas existentes en el grupo.)

Evidentemente, como en todos los ejercicios de este tipo, la discusión posterior, liderada por el facilitador/a, es extremadamente importante.

Usos y/o recomendaciones:

Esta técnica también puede ser utilizada para identificar y reflexionar sobre los roles que cada uno de los y las participantes desempeña en un grupo.

TÉCNICAS PARA LA FORMACIÓN DE SUBGRUPOS

Las técnicas que se presentan a continuación tienen como objetivo formar equipos dentro de un grupo, promoviendo que los y las participantes convivan con personas distintas a las que con mayor frecuencia se relacionan, y promoviendo con ello el intercambio de opiniones y puntos de vista diversos e incluso divergentes a los suyos.

3.1. NUMÉRENSE**

Propósito:

Formar subgrupos de manera rápida promoviendo.
Integrar a los participantes.

Numérense:

Se pide a los participantes que se numeren del 1 al ... (número de equipos que se quieran formar). Por ejemplo, en un grupo de 30 participantes, si se quieren formar 5 equipos, se les pide que se numeren del 1 al 5, y que se agrupen de acuerdo con el número que les tocó. De forma que habrá 5 equipos de 6 personas.

3.2. TODOS ADENTRO**

Definición:

Se trata de distintos juegos para formar subgrupos y que nadie se sienta excluido o rechazado.

Propósito:

- Formar subgrupos.
- Afirmar al grupo en el momento de subdividir.
- Unir e integrar a cada uno de sus miembros.

Tiempo: de 5 a 10 minutos

Material:

- Hojas de papel.

Desarrollo:

A continuación se detallan diversas formas de subdividir un grupo para que nadie se sienta rechazado o quede al último para ser elegido.

- a) Se cortan las hojas de papel en fracciones, tantas como participantes haya.

Éstas llevan escritos los nombres de tantos animales como grupos se quieren formar y se ponen dobladas en un recipiente o caja. Después de remover los papeles, cada persona toma uno. Cuando las personas tienen su papel, cierran los ojos y comienzan a imitar el sonido del animal que les tocó, con el propósito de encontrar a todos los demás animales de su misma especie y se forman los subgrupos.

b) Cada participante coloca en un montón, algún objeto personal (un reloj, un anillo, un zapato, etc.). Después, se eligen tantas personas como equipos se hayan de formar y con los ojos tapados, van tomando la cantidad de objetos que el facilitador/a le indique, y que integrarán su equipo. Cada participante recoge la cantidad de objetos indicados, de manera que cada equipo estará integrado por los dueños de los objetos que los participantes elegidos para hacer la colecta hayan recogido.

c) Se forman grupos en función de características comunes propuestas por el facilitador/a, por ejemplo, el mes en que nacieron, el color de los zapatos, etcétera.

Usos y /o recomendaciones:

Facilitar la organización del grupo de manera rápida y efectiva.

3.3. LAS LANCHAS**

Definición:

Formación de equipos según se disponga, cambiando de lugar.

Propósito:

Animar e integrar equipos de trabajo.

Tiempo: 5 minutos.

Desarrollo:

Se pide a los participantes que se pongan de pie y empiecen a caminar, se les explica que van en un barco y que cada vez que se les diga que formen lanchas de una cantidad, se agrupen en equipos de ese número. Los que no pueden formar equipos, van a ir saliendo.

El facilitador/a se mantiene fuera del grupo de las personas que van caminando y de manera rápida, les dice: "lanchas de 4, 6 de 3..."; los que no formen lanchas de ese número se salen, los demás vuelven a caminar y así, hasta que se forman los equipos necesarios.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar para formar equipos o para relajar el ambiente después de una actividad compleja.

3.4. EL JUEGO DE LA “E”**

Definición:

Formación de equipos de acuerdo a la perspectiva desde donde se mire la “E”.

Propósito:

Integrar equipos de trabajo.

Tiempo: 5 minutos.

Desarrollo:

Las y los integrantes se organizan en círculo, escriba una letra *E* muy grande y curva en un trozo de papel de rotafolio, y póngala en el centro del círculo. Pida a los participantes que describan exactamente lo que ven en el trozo de papel desde donde estén. En función del lugar que ocupen en el círculo, verán una *M*, una *W*, un 3 o una *E*. A continuación, los participantes pueden cambiar de lugar para ver la letra desde otra perspectiva.

Esta actividad resulta útil para resaltar que las cosas se ven de manera diferente, según la perspectiva de cada uno. También puede poner una persona en el centro del círculo y pedir a los que están alrededor que describan exactamente lo que ven desde su perspectiva. Por último, pida a todas las *W*, todos los 3, todas las *M* y todas las *E* que trabajen en grupo.

TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN

Los ejercicios aquí reunidos pretenden ubicar el papel que juega la comunicación tanto en las relaciones directas entre personas, como en la sociedad.

Nos dan elementos básicos para entrar a discutir y reflexionar sobre la importancia y utilización de la comunicación.

4.1. YO LO MIRO ASÍ*

Propósito:

- Analizar el elemento subjetivo en la comunicación.
- Ejercitar la descripción.
- Analizar las consecuencias de la comunicación parcelada.

Material:

Un libro u otro objeto que reúna las características necesarias para el desarrollo del ejercicio.

Desarrollo:

1. Se pide a tres voluntarias/os que salgan del sitio donde están reunidos.
2. Se les pide que hagan una *descripción objetiva* de un libro. Cada uno/a va describir al plenario *sólo* una parte, *sin ponerse de acuerdo* entre ellos/as de cómo lo van a describir.
3. Luego, uno/a por uno/a pasa al plenario a describir la parte que le tocó del objeto.

Al plenario se le ha dicho que deben “adivinar” a qué objeto se refirieren las o los compañeros. Deben explicar qué cosas los hicieron pensar en el objeto que dijeron.

Discusión:

- Con este ejercicio es posible analizar las diferentes interpretaciones que se le pueden dar a una misma cosa, dependiendo de cómo se la mire.
- Cómo el conocimiento o comunicación parcial lleva a tener ideas equivocadas.
- Se pueden analizar la capacidad de descripción y observación.
- Ver cómo estos elementos se dan en la vida cotidiana: en las noticias, comentarios, “chismes” opiniones, etcétera.
- Afirmar la importancia de tener una información completa y objetiva antes de emitir una opinión sobre algo.

4.2. EL RUMOR*

Propósito:

- Ver cómo la información se distorsiona a partir de la interpretación que cada uno le da.

Desarrollo:

1. Quien coordina prepara un mensaje escrito.
2. Se pide un mínimo de 6 voluntarios/as, que se numeran. Todos menos el primero salen del sitio donde estén.
3. El resto de los participantes son los testigos del proceso de distorsión que se da al mensaje; van anotando lo que va variando de la versión inicial.
4. Quien coordina lee el mensaje al núm. 1, luego se llama al núm. 2. El núm. 1 le comunica al núm. 2 lo que le fue leído, sin ayuda de nadie. Así sucesivamente, hasta que pasen todos/as las y los compañeros.
5. Es conveniente que la o el último compañero escriba el mensaje en el pizarrón, en vez de oralmente. A su vez, quien coordina, anotará el mensaje original para comparar.

Conclusión:

- El ejercicio permite reflexionar que la distorsión de un mensaje se da por no tener claro el mensaje, pues por lo general, se nos queda en la memoria aquello que nos llama más la atención, o lo que creemos que es más importante.
- Nos permite discutir cómo nos llegan en la realidad las noticias y acontecimientos, y cómo se dan a conocer; cómo esto depende del interés y de la interpretación que se les da.

4.3. COMUNICACIÓN CON PREGUNTAS / SIN PREGUNTAS*

Propósito:

Analizar la importancia de una comunicación *amplia* de ambas partes.
Analizar la *limitación* de la comunicación en una sola dirección.

Material:

- Lápices y hojas blancas
- Muestra de dibujo (1 copia).

Desarrollo:

Se trata de que los participantes dibujen dos series de cuadros, siguiendo las indicaciones que se van dando.

1. Quien esté coordinando, o alguien del grupo, vuelto de espaldas a las y los participantes empieza a explicar cómo dibujar los cuadros de la figura núm. 1, sin que el grupo vea el dibujo.
2. Las y los participantes no pueden hablar ni hacer preguntas a quien está haciendo la explicación. Quien coordina debe medir el tiempo que dura esta fase.
3. Concluida la explicación para el dibujo núm. 1, se repite lo mismo para la figura núm. 2 (el dibujo que han hecho de la núm. 1 lo guardan) pero quien explica la figura 2 debe hacerlo de frente a las y los participantes, sin hacer gestos. Se permite que hablen y que pregunten, pero no ver el dibujo.

No deben copiarse entre ellos/as.

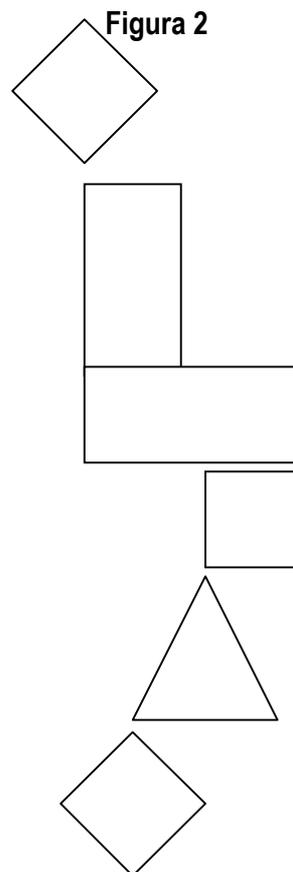
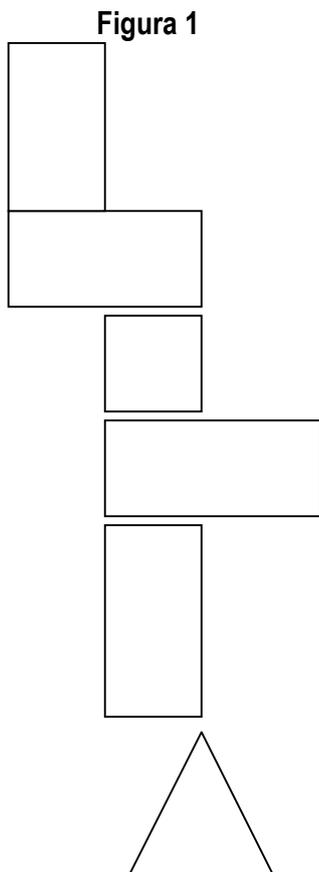
Cada quien confronta los dos dibujos que ha hecho.

- Quien coordina pone las muestras en el pizarrón.
- Lo que importa es ver la ubicación de los cuadros, no el tamaño, para ver si se ha seguido el orden de los dibujos.
- Luego se compara el tiempo que tomó explicar cada figura, y cuál de los dos dibujos es más preciso, según la ubicación de los cuadros de la muestra.

Discusión:

Por lo general el resultado es el siguiente:

- Se lleva más tiempo hacer el segundo dibujo, pero el resultado es más correcto.
- Esto nos permite ver la riqueza de una comunicación amplia entre todos/as, en comparación con el tipo de comunicación de la primera figura, (vertical y en una sola dirección).
- Ver cómo la expresión del rostro y los gestos son parte importante de la comunicación directa y mucho más completa. En este ejercicio sólo se utiliza la comunicación oral.
- También se analiza cómo se analizó la descripción de las figuras: si se dio bien la explicación; si se planteó el objetivo que se quería; si se dio la información necesaria, etcétera.
- Aplicar las conclusiones del ejercicio para discutir cómo se dan las diferentes maneras de comunicación en nuestra vida cotidiana (medios de comunicación, escuela, organización, familia, etcétera).



4.4. ¿ES ASÍ?*

Propósito:

Analizar los elementos que distorsionan la comunicación.

Material:

- Pizarrón
- Gises o marcadores
- Un objeto o una hoja con una figura.

Desarrollo:

PRIMERA ETAPA:

- Se pide 2 voluntarios/as, uno/a estará frente al pizarrón y la otra/o dándole la espalda al primero/a y al grupo, éste/a describirá el objeto o la figura que está en la hoja sin voltear al pizarrón.
- Quien está frente al pizarrón debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. ¡No puede hacer preguntas!

SEGUNDA ETAPA:

- Colocados de la misma manera, se repite la descripción y el dibujo, sólo que ahora, ¡sí se puede hacer preguntas!

TERCERA ETAPA:

- Se repite el ejercicio, pero se cambia al compañero/a que describe la figura por otro/a del plenario (esta tercera etapa se hace sólo si el dibujo no ha sido correcto). Igualmente se pueden hacer preguntas y quien describe puede mirar hacia el pizarrón para ayudar al que dibuja.

Discusión:

- Se pide a las y los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas etapas.
- Se comparan los elementos que influyeron para que la comunicación se distorsionara o dificultara: la falta de visión, de diálogo, etcétera.
- Posteriormente se discute qué elementos en nuestra vida cotidiana dificultan o distorsionan una comunicación.

4.5. LA PERSONA PERDIDA*

Propósito:

Desarrollar la habilidad de preguntar, necesario en la capacitación periodística y en la comunicación.

Desarrollo:

1. Se pide a un voluntario que salga del sitio donde todos están reunidos y se le dice:
Vas a identificar a la “persona perdida” que está en esta sala, tienes cinco preguntas para poder hacerlo. Sólo se te puede contestar SÍ o NO.
2. El resto de participantes elige a un compañero/a del grupo que será la “persona perdida”.
3. Entra el voluntario/a; el resto no mira a la persona escogida. Las preguntas pueden ser: ¿es hombre?, ¿tiene bigotes?, etcétera.
4. Para darle dinamismo, se pueden establecer penitencias y premios, dependiendo de si el compañero/a logra ubicar a la persona perdida o no.

Discusión:

Ver la importancia de la formulación de preguntas clave y precisas. Para ello, quien coordina analiza el tipo de preguntas que se hicieron junto con el grupo.

Recomendaciones:

La técnica puede irse variando y haciendo más compleja en la medida que el grupo vaya recuperando experiencias en el manejo de las preguntas. (Aplicaría un hecho real que algunos conozcan, o a alguna información que haya aparecido en algún medio de comunicación.)

4.6. CAMBIO DE LENGUAJE*

Propósito:

Transformar una noticia que está en lenguaje escrito, a otro tipo de lenguaje más accesible (lenguaje gráfico, musical, corporal, etc.), sin perder la objetividad de la información.

Material:

- Juego de noticias escritas de interés popular. Las deben variar según las necesidades de los grupos con los que se esté trabajando:

Campeños	- Precios de garantía de productos agrícolas
Obreros	- Revisión salarial.
Colonos	- Crédito ó vivienda.

Contenido:

- Con esta técnica se pretende fomentar la creatividad que debe tener la comunicación popular (en el hecho de cambiar del lenguaje escrito a cualquier otro tipo de lenguaje), sin que esto signifique alterar la información que se maneja.
- Los participantes se dividen en tantos grupos como noticias se quieran trabajar. A cada grupo se le da una *noticia* procurando que corresponda a la problemática que se vive.

- Después deben pensar cómo comunicar de manera creativa la información de la noticia (por escrito, combinando gráficos y dibujos, con un sociodrama, un cartel, etc.), sin cambiar el contenido de la misma.
- Para realizar esto, a los grupos se les da un tiempo determinado, concluido éste se pasa a plenaria.
- Cada grupo presentará su trabajo a las Asambleas, éstas a su vez sacarán los elementos más importantes de la presentación, mismos que se van anotando en un papelógrafo y posteriormente se leerá el texto original de la noticia que el grupo trabajó y se hará un análisis comparativo entre lo que el grupo presenta y el texto de la noticia, para valorar qué tan fieles al contenido del texto fueron, si no hay contradicción y si es clara.

Reflexión:

Entre los puntos a reflexionar están los siguientes:

- ¿Qué tan accesible es para el pueblo el lenguaje escrito?
- ¿Qué otros lenguajes que faciliten y complementen la comunicación popular existen?

Recomendaciones:

Esta técnica puede servir como punto de arranque para, por un lado, hacer análisis ideológico de los medios de comunicación masiva, y por otro lado, reflexionar sobre las posibilidades instrumentales de comunicación, sociodrama, radio, periódico, serigrafía, etcétera.

4.7. ROMPECABEZAS*

Propósito:

Analizar los elementos básicos del trabajo colectivo: la comunicación, el aporte personal y la actitud de colaboración de los miembros de un grupo.

Material:

- Cartón o cartulina para elaborar cinco rompecabezas iguales que formen un cuadro.

Desarrollo:

1. Se preparan cinco sobres, donde están mezcladas las piezas que conforman los cinco rompecabezas.
2. Se piden a cinco voluntarios/as que se sienten en círculo alrededor de una mesa o en el suelo. En el centro se colocan los cinco sobres, cada uno deberá tomar uno y completar un cuadrado.
3. Se dan las siguientes indicaciones a las y los cinco voluntarios:
 - Ningún miembro del grupo puede hablar;
 - no se pueden pedir piezas, ni hacer gestos solicitándolas;

- lo único que es permitido es dar y recibir piezas de los demás participantes.
4. Quién coordina indica, que se abran los sobres, que tienen un tiempo límite para armar el cuadrado, y que las piezas están mezcladas.
 5. La dinámica termina cuando dos o tres participantes hayan completado su cuadrado, o cuando se haya acabado el tiempo que se había establecido.

Discusión:

- La discusión se inicia preguntándole a las y los compañeros voluntarios: cómo se sintieron, qué dificultades tuvieron, etc. Es a partir de cómo se desarrolló la dinámica, que se hace la reflexión sobre: el papel de la comunicación; el aporte personal y el apoyo mutuo; las actitudes dentro de un campo de trabajo, etcétera.
- Esta reflexión se realiza partiendo de las inquietudes y el contexto particular de cada grupo.

Recomendaciones:

Si se quiere hacer participar a una mayor cantidad de compañeros, se preparan varios juegos de rompecabezas, según el número de grupos que se quieran formar.

4.8. DIBUJOS EN LA ESPALDA**

Definición:

Favorece la observación de la manera en cómo se deforma una idea original.

Propósito:

Relajar al grupo y analizar la distorsión de los mensajes durante su transmisión.

Materiales:

- Hojas blancas.
- Un lápiz o pluma para cada participante.

Desarrollo:

Se organiza al grupo en equipos, se les forma en hileras y se les dan las siguientes instrucciones:

1. A la persona que quedó al final de la fila se le entrega una hoja con un dibujo sencillo y se le indica que debe dibujarlo con el dedo índice en la espalda de la persona que está adelante para que ésta, a su vez, lo dibuje al que tiene también tiene adelante y así sucesivamente, hasta llegar al último/a.

2. Al último participante, es decir, a quien quedó al frente de la fila, se le pide que realice el dibujo para que todos lo vean en una hoja y se le pregunta al de atrás si eso fue lo que le dibujó. Si no es así, se le pide que realice el dibujo en una hoja y lo muestre, y así hasta llegar al que inició el juego, quien muestra el dibujo que se le entregó para compararlo.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar para relajar al grupo o para ejemplificar cómo se llega a deformar un mensaje o información.

4.9. LA PALABRA MÁGICA**

Definición:

Consiste en dividir al grupo y lograr que se pongan de acuerdo para hacer una actividad conforme a las indicaciones.

Propósito:

Propiciar que las personas se den cuenta de la importancia que tiene el ser amables para lograr de los demás una participación propositiva.

Desarrollo:

1. Se divide al grupo en dos y a una parte se le pide que espere afuera. A las y los de dentro se les da la indicación de que van a hacer todo lo que se les pida si les dicen las palabras mágicas "por favor" y si se los piden con cortesía y amabilidad.
2. Al grupo de afuera se le pide que a como dé lugar, deben lograr que los demás realicen una determinada acción (esa se determina en ese momento).
3. Posteriormente, entre todos analizan lo que pasó y se relaciona con la forma en como se llevan los miembros del grupo y la manera de dirigirse a los demás.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar cuando se presenta alguna dificultad entre las personas de la comunidad o alguna situación que interesa a las y los participantes del grupo.

4.10. COMUNICACIÓN MÚLTIPLE***

Propósito:

Promover que las personas reflexionen sobre la importancia de la comunicación y de la libre expresión.

Desarrollo:

Se trata de un esfuerzo de concentración que han de realizar tres o cuatro personas ante un auditorio discutiendo sobre un tema de libre elección que conozcan bien *sin escuchar a los demás*.

El resto del grupo intentará seguir cualquiera de los discursos y ser consciente de las causas que motivan su elección, deberá también estar muy atento a las sensaciones que experimenta ante el espectáculo que presencia y que posteriormente discutirá con sus protagonistas.

Éstos/as, sobre todo, tendrán que verbalizar las sensaciones que vivían cuando aparentemente sostenían una conversación con otras personas, sabiendo en realidad que éstas no los escuchaban.

Usos y/o recomendaciones:

Este ejercicio permite, entre otras cosas, que los participantes exploren los sentimientos y las sensaciones de las personas que tratan de comunicar alguna cosa y que no son escuchadas.

4.11. CANALES DE TELEVISIÓN***

Propósito:

Reflexionar sobre la importancia de la comunicación y de la libre expresión.

Desarrollo:

Se trata, en este caso, de que los participantes se sientan *instrumentos* de comunicación manipulables desde el exterior.

Cuatro o cinco miembros del grupo serán distintos canales de televisión que tienen en antena programas diferentes: el canal uno transmite un acontecimiento deportivo; el dos, un concurso; el tres, un programa cultural; el cuatro, una rueda de prensa, el cinco, una telenovela, etc. Cuando cualquier miembro del grupo pone en marcha un canal, la persona que lo representa tiene que ponerse inmediatamente en acción y callarse en cuanto cambian de canal.

Por supuesto, requiere también mucha atención por parte de los/as participantes y es útil en tanto que los/as ejercita en expresión oral y los acostumbra a comportamientos más desinhibidos y expresivos. Sin embargo, el aprendizaje más significativo que proporciona es el verse privado del control de la propia comunicación y el saberse sujeto a las restricciones impuestas por otras personas. Por ello, en ése, como en todos los ejercicios grupales, es esencial la fase de discusión posterior a la realización del mismo, en la que todos los miembros del grupo, guiados por el facilitador/a, pueden explorar y verbalizar tanto sensaciones como sentimientos y convertir la experiencia en aprendizaje.

4.12. PASARSE UN GESTO***

Propósito:

Reflexionar sobre la importancia de la comunicación no verbal.

Desarrollo:

Se inicia formando un círculo en el que se incluye a todos los miembros del grupo. Así dispuestos, se pide a cualquiera de sus miembros que haga un gesto –cualquier gesto que espontáneamente se le ocurra— y que lo pase a su compañero o compañera de la derecha. Éste –o ésta— lo recibirá y lo transformará a su gusto para pasarlo a quien esté a su derecha, quien a su vez lo transformará y lo pasará a la o el de su derecha, etc., hasta que el gesto haya dado por lo menos una vuelta.

Acabado el ejercicio, el grupo se reúne bajo la dirección del facilitador/a, y comenta las impresiones recibidas a través de los gestos. Asimismo, se reflexiona sobre los mensajes que transmitimos en nuestra vida cotidiana a través de la comunicación no verbal y la importancia de ésta.

Usos y/o recomendaciones:

Si el grupo es muy numeroso, puede hacerse en subgrupos y luego comentarse en una sesión plenaria.

4.13. OBJETO TRANSMISOR***

Propósito:

Reflexionar sobre la importancia de la comunicación no verbal.

Desarrollo:

Los miembros del grupo se colocan en círculos y se van lanzando un objeto cualquiera –una bola de papel, una funda de anteojos, un estuche de pluma, un bolígrafo, etc. Se inicia la dinámica cuando quien facilita pide a una persona que lance el primer mensaje —de simpatía, de enfado, de aburrimiento, de interés, etc., expresándolo a través de un gesto dirigido al objeto: sonrisa, patada, bostezo, examen minucioso— a otra/o compañero.

La persona a la que se ha lanzado el objeto puede responder y devolver el objeto al emisor, puede lanzarlo con un mensaje a otra persona o puede dejarlo en medio del círculo a fin de que otra persona lo recoja y, convertida en emisora, lo lance a otro miembro del grupo. Posteriormente, todo el grupo comentará los mensajes emitidos y recibidos a través del objeto transmisor.

Este ejercicio, y sobre todo su fase final de comentario de lo sucedido y experimentado durante su realización, es de gran utilidad para poner de manifiesto sentimientos y afectos y para modificarlos a través del diálogo cuando son negativos. En este caso, la presencia y la formación del facilitador/a es imprescindible, ya que, sin ella, podría servir para consolidar diferencias en vez de subsanarlas.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS GENERAL

El conjunto de técnicas aquí agrupadas, tiene como característica común el que nos permiten trabajar muy distintos temas, según el interés específico de quien las use.

Sin embargo, cada una de ellas tiene sus particularidades: unas nos permiten **colectivizar** ideas ordenadamente, otras **resumir** o **sintetizar** discusiones, otras promover una **discusión amplia** sobre un tema, y otras hacer **relaciones** e **interpretaciones** del tema que estamos tratando.

5.1. SOCIODRAMA*

Propósito:

Nos permite mostrar elementos para el análisis de cualquier tema basándonos en situaciones o hechos de la vida real.

Desarrollo:

El sociodrama es una actuación, en la que utilizamos gestos, acciones y palabras. En el sociodrama representamos algún hecho o situación de nuestra vida real, que después vamos a analizar.

Seguimiento de tres pasos:

1. Se pide a las y los participantes que escojan un tema: deben tener muy claro cuál es el tema que van a presentar, y por qué lo van a hacer en ese momento.
2. Que conversen sobre el tema: las y los compañeros que van a hacer el sociodrama deben dialogar un rato sobre lo que conocen del tema, cómo lo viven, cómo lo entienden.
3. Hacen la historia o argumento: en este paso ordenan todos los hechos y situaciones que han mencionado:
 - a) Para ver cómo vamos a actuar (en que orden van a ir los distintos hechos).
 - b) Para definir los personajes de la historia.
 - c) Para ver a quién le toca representar cada personaje.
 - d) Para ver en qué momento tiene que actuar cada uno.

Utilización:

- Para empezar a estudiar un tema, como diagnóstico, o para ver qué conocemos ya de un tema.
- Para ver una parte de un tema. En caso de que estemos estudiando un tema y queramos profundizar en uno de sus aspectos.

- Al finalizar el estudio de un tema (como conclusión o síntesis). En este caso, lo haríamos para ver qué hemos comprendido de lo estudiado, o a qué conclusiones hemos llegado.

Recomendaciones:

- Hablar con voz clara y fuerte.
- Si hay mucha gente hablar más lentamente.
- Moverse y hacer gestos. No dejar que las palabras sean lo único de la actuación.
- Usar algunos materiales, fáciles de encontrar que hagan más real la actuación (sombreros, pañuelos, una mesa, un petate, etcétera).
- Usar letreros grandes de papel o tela para indicar lugares: Farmacia, escuela, pulpería, etcétera.

5.2. JUEGO DE ROLES*

Propósito:

Analizar las diferentes actitudes y reacciones de la gente frente a situaciones o hechos concretos.

Desarrollo:

- Al igual que el sociodrama, es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras.
- La diferencia está, en que en el juego de roles se representan las *actitudes* de las personas, las características de sus *ocupaciones o profesiones o las formas de pensar* de la gente.
- Esta técnica se caracteriza por presentar “papeles”, es decir, los comportamientos de las personas en los diferentes hechos o situaciones de la vida.

Ejemplos de roles o papeles:

Papeles de actitudes	Papeles de ocupaciones o profesiones	Papeles de maneras de pensar
<ul style="list-style-type: none"> • El individualista • El autoritario • El oportunista • El intolerante • El irresponsable 	<ul style="list-style-type: none"> • El maestro • El ama de casa • El obrero • El funcionario público • El cacique 	<ul style="list-style-type: none"> • El social-demócrata • El marxista • El demócrata-cristiano

Desarrollo:

Seguimos los mismos pasos que hacen para un sociodrama, con la diferencia de que en el Juego de roles los más importantes son los personajes, sus ideas y su comportamiento.

1. Escogemos el tema.

2. Conversamos sobre el tema. (En este paso, si vamos a representar roles o papeles de distintas maneras de pensar, es mejor dividirnos en grupos para preparar bien cada papel, estudiando un poco los argumentos que cada personaje utiliza en la vida real.)
3. Hacemos la historia o argumento, para poder presentarlo con orden. En este caso es importante que queden claras la actitud y la reacción de los personajes. Y así, está listo para presentarlo y hacer la discusión.

Utilización:

Al igual que el sociodrama, podemos utilizar el juego de roles para:

- Empezar a estudiar un tema, haciendo un diagnóstico.
- Profundizar en un aspecto del tema que estamos trabajando.
- Al finalizar el estudio de un tema para representar la conclusión.

Otros usos del Juego de roles:

1. Es una excelente técnica para los debates sobre diferentes maneras de pensar (o sea ideológicos) porque exige defender posiciones a partir de los roles o papeles que representamos, y no sólo de nuestras propias ideas. Por eso, en este caso, es necesario contar con material de estudio para prepararlos (periódicos, documentos, comunicados).
2. También es muy útil para evaluar el papel o rol que tuvo alguna persona ante un hecho pasado y que permita ver claramente cómo actuó ante esta situación.
3. También es útil, cuando un grupo quiere preparar una actividad y quiere saber cómo va a realizarla, cómo nos vamos a comportar, con cuáles actitudes nos vamos a encontrar.
4. También, si deseamos aclarar problemas o situaciones que ocurren al interior del grupo o colectivo. En este caso, los miembros del grupo “juegan” el papel de otro compañero, tal como lo ven en la realidad. Así el grupo se ve representado a sí mismo.
5. Una variante de esta técnica es la INVERSIÓN DE ROLES, que consiste en proponer a dos miembros de un grupo que defienden constantemente posiciones opuestas o que entran en conflicto a menudo, que intercambien sus papeles, es decir, que A haga el papel de B (o sea, que se comporte como B), y que B haga el papel de A. Este ejercicio, al obligar a las o los dos participantes a cambiar de rol para adoptar el del otro, les permite ponerse en su lugar y por tanto, facilita en gran medida la comprensión y la comunicación fluida entre las personas.

Recomendaciones:

- La discusión debe centrarse en el *comportamiento* de los personajes y en los *argumentos* que utilizaron en su distinto papel.
- Es importante la preparación anterior, para conocer bien qué papeles vamos a representar.

5.3. CUENTO DRAMATIZADO*

Propósito:

Para dar *elementos de análisis* sobre un tema.

Desarrollo:

1. Sobre cualquier tema general, se prepara un cuento, o una historia.
2. Se elige una cantidad de participantes según el número de personajes de la historia, para que la representen con mímica, mientras el coordinador/a o una/o de los participantes va leyendo el texto.
3. Una vez que se ha ensayado, se presenta al conjunto de los participantes.
4. Siguiendo los mismos pasos que en las otras técnicas de actuación, se realiza la discusión.

Usos y recomendaciones:

- Esta técnica es muy útil para la profundización de un tema.
- También sirve para ver, a lo largo del tiempo, el desarrollo de un problema, dando una visión histórica.
- Los temas más generales como, por ejemplo: “la pobreza”, “el machismo”, “la religión”, “la organización de la sociedad”, etc. Estos temas se prestan para realizar una historia que permita profundizar en el desarrollo histórico.
- Es necesario dominar bien el tema para la redacción de la historia y ubicar los momentos históricos más importantes.
- Recoger anécdotas o cuentos que tengan toda una enseñanza o “moralejas”.

5.4. LLUVIA DE IDEAS*

Propósito:

Poner en *común* el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema y colectivamente llegar a una *síntesis, conclusiones o acuerdos comunes*.

Desarrollo:

- El coordinador debe hacer una pregunta clara, donde exprese el objetivo que se persigue. La pregunta debe permitir que los participantes puedan responder a partir de su realidad, de su experiencia.
- Luego, cada participante debe decir *una idea* a la vez sobre lo que piensa acerca del tema.
- Solamente se le pide a la o el compañero que aclare lo que dice en caso de que no se le haya comprendido. La cantidad de ideas que cada participante exprese puede ser determinado de antemano por las o los coordinadores o puede no tener límites.
- Todas/os los participantes deben decir por lo menos una idea.
- Mientras las y los participantes van expresando sus ideas, el coordinador/a va anotándolas en el pizarrón o en un papel.
- Otra forma es que varios compañeros/as las vayan apuntando en un cuaderno o papel.

Pero no se anota así nada más.

- a) La anotación de la lluvia de ideas puede hacerse tal como van surgiendo o en desorden, si el objetivo es *conocer la opinión* que el grupo tiene de un tema específico; una vez terminado este paso se *discute* para escoger aquellas ideas que resuman la opinión de

la mayoría del grupo, o se elaboran las conclusiones en grupo, realizándose un proceso de eliminación o recorte de ideas.

- b) Si el objetivo es *analizar los diferentes aspectos* de un problema, o hacer el *diagnóstico* de una situación, es importante ir anotando las ideas con cierto orden, agrupando las ideas similares en columnas. Al final se obtendrán varias columnas o conjuntos de ideas que nos indicarán por dónde se concentra la mayoría de las opiniones del grupo, lo que permitirá ir profundizando cada aspecto del tema a lo largo de la discusión o proceso de formación.

VARIACIÓN:

LLUVIA DE IDEAS POR TARJETAS*

Material:

- Papeles pequeños.
- Lápices.
- Cinta adhesiva.

Desarrollo:

- Lo mismo que la anterior, sólo que las ideas se escriben en tarjetas, *una idea por tarjeta*.
- El número de tarjetas puede ser limitado (por ejemplo, tres por persona) o indefinido.
- Las tarjetas pueden elaborarse de manera individual o en grupos, cada participante lee su tarjeta y luego se van pegando en orden en la pared o en un papel.

Maneras de clasificar las tarjetas:

- a) Se pide a cualquier compañero/a que lea una de las tarjetas que ha elaborado, ésta se coloca en la pared, luego se pide que si algún otro compañero tiene alguna tarjeta que se refiera a lo mismo o similar a la del compañero/a, la lea y *se van colocando juntas todas las que salgan sobre el mismo tema o aspecto*, y así sucesivamente hasta que todas las tarjetas se hayan colocado. Quedarán así varias columnas. Se regresa sobre cada columna para repasar el contenido y darle un nombre a la columna que *sintetice la idea central* que está expresada en el conjunto de tarjetas.

En esta etapa, el papel del facilitador/a es el de llevar al grupo a sintetizar el conjunto de tarjetas de manera que, se obtenga una visión ordenada y unificada de los diversos aspectos que se desprenden de un tema.

- b) Otra manera es establecer ciertas columnas de antemano. Una vez hechas las columnas y analizadas, puede realizarse una votación por columna para establecer el orden de importancia que el grupo le da a cada uno de los aspectos del tema que se está tratando.

Lo importante de esta técnica es el *ordenamiento* que se va haciendo en las tarjetas para que al final se tenga una visión clara de lo que el grupo piensa, quedando gráficamente expresado en qué aspectos se concentra la mayor cantidad de ideas del grupo.

Utilización:

- a) Para realizar *un diagnóstico* sobre lo que el grupo conoce o piensa de un tema particular, que se discutirá y profundizará en la discusión de forma colectiva.
- b) Para *planificar* acciones concretas.
- c) Para elaborar *las conclusiones* sobre un tema que se haya discutido.
- d) Para *evaluar* trabajos realizados.

Nota: En estos casos, cuando hay varios aspectos, es importante que la lluvia de ideas se vaya realizando por partes: los logros, luego las dificultades, etcétera.

Recomendaciones:

- Cuando se trabaja en pequeños grupos es útil una breve lluvia de ideas, preparando un tema que se va a presentar en plenario.
 - Deben anotarse en un papelógrafo.
 - Es una buena herramienta para que los grupos puedan realizar un trabajo más ordenado y ágil.
1. Esta es una técnica que requiere de bastante concentración por parte de todos; para que se vayan siguiendo ordenadamente las opiniones de cada una y uno de los participantes.
 2. El facilitador/a debe preguntar constantemente al plenario si está de acuerdo con la ubicación de cada tarjeta y hacer breves síntesis sobre un conjunto de opiniones dichas.
 3. El facilitador/a debe estar muy atento a que cada tarjeta sea ubicada correctamente; en caso de que no haya acuerdo sobre alguna, dejar que se discuta para llegar colectivamente a un acuerdo.
 4. El facilitador/a no debe ubicar las tarjetas según su criterio sino siempre, hacer que sean las y los participantes los que las ubiquen donde crean que corresponden. Esto lleva a que las y los participantes asuman, necesariamente, un papel activo y participativo.
 5. Es importante que cada participante, después de leer su tarjeta, complemente oralmente y brevemente el contenido, esto va dando elementos de reflexión más amplios y ubicando las ideas en el contexto particular de cada compañero/a.

5.5. CARTEL *

Propósito:

Presentar, de manera simbólica, la opinión de un grupo sobre un determinado tema.

Material:

- Pedazos grandes de papel o cartulinas.
- Recortes de periódico.
- Plumones, marcadores o crayones.
- Cualquier material a mano (hojas de árbol, ramas, etcétera).

Desarrollo:

1. Por lo general esta técnica se utiliza cuando se trabaja en pequeños grupos.

2. Se pide a las y los participantes que, sobre el tema que se ha discutido o que se debe discutir en los grupos, presenten sus opiniones en forma de “cartel”.
3. Construcción del cartel.

Una vez elaborado el cartel, cada grupo lo presenta al plenario para realizar su decodificación.

- a) Se le pide a alguno de las y los participantes que haga una descripción de los elementos que están en el cartel.
- b) Se pide que el resto de las y los participantes haga una interpretación de lo que les parece que da a entender el cartel.
- c) Luego, los compañeros/as que han elaborado el cartel, explican al plenario la interpretación que el grupo le había dado a cada símbolo.

Usos y recomendaciones:

- Es importante el proceso de “decodificación” del cartel por parte del plenario porque permite ir introduciéndose en el tema y captar en toda su riqueza el contenido que se ha plasmado de manera simbólica.
- Esta técnica también se puede utilizar como ejercicio de comunicación, los símbolos no son interpretados por todos de la misma manera, va a depender del contexto y el grupo que los elabora o los interpreta para que tengan un determinado contenido.

5.6. PAPELÓGRAFO*

Propósito:

Permite tener a la vista y dejar escritas ideas, opiniones o acuerdos de un grupo, de manera resumida y ordenada.

Material:

Papeles grandes, marcadores (si es posible de diferentes colores).

Desarrollo:

1. Se escribe en los papeles, ordenadamente y con letra grande, los acuerdos a que ha llegado un grupo en la discusión de cualquier tema.
2. Se utiliza para trabajar en grupos donde cada equipo elabora un papelógrafo para presentar en plenaria. También se puede utilizar en el plenario para escribir la síntesis de la discusión del conjunto.

Usos y recomendaciones:

- El papelógrafo es un instrumento muy útil porque permite que todo lo que se ha ido discutiendo a lo largo de una jornada de capacitación, quede por escrito y los participantes puedan retornar los elementos o síntesis que se han ido haciendo.
- El papelógrafo puede utilizarse en cualquier fase del Taller, sólo es un instrumento elaborado colectivamente que permite recoger por escrito lo central de las reflexiones del grupo.

a) Su utilización para un diagnóstico:

Se le puede pedir a un grupo traer, en un papelógrafo, los problemas más sentidos que ellos/as crean que hay en su comunidad.

- Trabajo en grupos.
- Exposición en plenario.

b) Su utilización para recoger las *conclusiones* sobre un tema.

Se le pide al grupo, después de haber aplicado cualquier otra técnica o dinámica específica para analizar un tema, que cada uno o el plenario, haga un papelógrafo con las conclusiones que al respecto se han sacado de la discusión.

c) Su utilización para *planificar trabajos*:

Se le pide al grupo que escriba en un papelógrafo los pasos o actividades que va a llevar a cabo.

5.7. PHILLIPS 6-6*

Propósito:

Obtener en un tiempo corto las ideas de un grupo grande de participantes, sobre un determinado tema, buscando la participación de todos/as.

Desarrollo:

1. Se pide a las y los participantes que se dividan en grupos de seis personas (en caso de estar en un auditorio con asientos que no se pueden mover, tres personas de la fila de adelante se voltean para formar grupo con las tres que están atrás).
 - Cada grupo nombra un coordinador/a que dirija la discusión y, si es necesario, a un relator/a.
 - Se plantea una pregunta o un tema de discusión sobre el que cada grupo deberá discutir y llegar a una conclusión en *seis minutos*.
2. Pasado el tiempo, las y los coordinadores o relatores informan al plenario el resultado de su discusión.

VARIANTES:

- Puede modificarse el número de personas por grupo y el tiempo, pero teniendo como máximo grupos de ocho integrantes y un tiempo de 10 minutos.
- Puede también entregarse una hoja a cada grupo para que escriba su conclusión, lo que permite ir las agrupando y ordenando en el plenario.

Usos y recomendaciones:

- Esta técnica es muy útil cuando se va a hacer una exposición ante un grupo grande y se quiere saber las inquietudes que éste tiene sobre el tema en cuestión o para sondear el conocimiento que se tiene sobre el tema.
- Puede utilizarse también para que el grupo formule preguntas después de una exposición.

NO DEBE UTILIZARSE cuando se quiere que los mismos participantes profundicen en un tema, porque el tiempo de discusión es breve. Las preguntas o temas en discusión deben ser concretos y precisos.

5.8. DISCUSIÓN DE GABINETE*

Propósito:

Llegar a *conclusiones concretas e inmediatas* de un problema determinado. Ejercita para la *toma de decisiones* a partir de hechos concretos.

Desarrollo:

Esta técnica se basa en representar una reunión al estilo de un grupo directivo o de ministros/as (gabinete).

1. De antemano, se prepara un documento donde se plantea el problema.
2. Se reparte al conjunto de participantes y se da tiempo para que puedan investigar, consultar y analizar. (Puede ser un tiempo corto, por ejemplo de media hora, o más largo, de dos a tres horas, dependiendo del tema.)
3. En la sesión de gabinete, un/a participante designado/a por el grupo o por el coordinador/a, será la o el *presidente* del gabinete, y es quien dirige la sesión. Se debe nombrar una o un secretario que vaya anotando los acuerdos.
4. Para iniciar la sesión, quien está conduciendo la reunión, plantea un problema, expone los distintos aspectos que cree conveniente discutir y da su opinión sobre las posibles soluciones que él o ella ve para el problema.
5. Luego el resto de los miembros expone su opinión sobre el problema y la propuesta de solución hecha por la o el "presidente" del gabinete.
6. Se abre una discusión general, ésta debe realizarse tomando en cuenta la información recogida por todos/as y las opiniones dadas. Las opiniones deben estar sustentadas en la *información concreta que se ha recogido*. Se fija un tiempo para cada intervención y para la discusión general.
7. Agotado el debate, se pasa a la redacción de los acuerdos y decisiones tomadas, que ha anotado la o el secretario.

Utilización:

- Esta técnica es muy útil para *aplicarla en grupos organizados* (cooperativas, sindicatos, grupo comunal, etc.), como herramienta de trabajo en las juntas directivas; en la conducción de su grupo, ya que permite desarrollar una reflexión y una participación más activa de los miembros directivos.

- Otra forma de aplicar esta técnica es, cuando se está trabajando con un grupo en el que se plantea el problema o tema por discutir y se dan varios días para que las y los participantes realicen un proceso de *investigación y documentación* donde puedan realizar entrevistas a gente de la comunidad, hablar con personalidades, otros dirigentes, etcétera.
- Puede ser utilizada para iniciar el estudio *de un tema o para profundizar en el mismo*.

Recomendaciones:

El facilitador/a debe tener presente, para determinar hasta dónde se puede profundizar el tema o a qué tipo de soluciones se puede proponer alcanzar, los siguientes aspectos:

- El objetivo concreto para el cual se está utilizando esta técnica.
- El tiempo disponible.
- El nivel de información que tiene el grupo sobre el tema.
- El nivel de decisión que tiene el grupo.

Es conveniente que el facilitador/a participe en la reunión jugando el papel de “preguntón” para que el grupo realmente fundamente sus opiniones o para plantear elementos importantes que no salgan espontáneamente en la discusión.

Se sugiere que el número máximo de participantes para llevar a cabo esta técnica sea de 20.

5.9. ESTUDIO DE CASOS*

Propósito:

Permite llegar a conclusiones o a formular alternativas sobre una situación o problema determinado.

Material:

- Lápices.
- Marcadores o plumones.
- Papel o pizarrón y gis.

Desarrollo:

- a) Quienes coordinan, preparan un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un “caso” en particular. Ya sea por escrito u oralmente se expone y se trabaja con el plenario (o en grupos, si el número de participantes es muy amplio).
- b) Todos los participantes, en base al documento o la exposición, discuten el caso presentando ideas, posibles soluciones o interpretaciones.
- c) Quienes coordinan, irán anotando aportes significativos y posibles soluciones que vayan saliendo en la discusión en el pizarrón o en el papelógrafo. Con base en estas anotaciones se hará una *conclusión final*.
- d) Una vez agotada la discusión, se realiza una *síntesis* ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad.

- e) Se llega, con el grupo, a elegir las soluciones o conclusiones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la *relación* de este “caso” y esta “solución” con la vida real de las y los participantes.

Recomendaciones:

La situación o caso que se presente debe ser trabajado de antemano y con la información necesaria para poder desarrollar la discusión.

Utilización:

- Para llegar a *conclusiones* sobre hechos concretos.
- Preferible utilizarla para *analizar un aspecto* concreto de un tema.
- Es muy útil para cuando se quiere llegar a concluir en *tareas concretas* por parte de un grupo.

5.10. JURADO 13*

Propósito:

Analizar y sustentar un determinado problema.

Material:

- Cartones o papeles

Desarrollo:

El “Jurado 13” utiliza los mismos roles que un jurado tradicional: el juego, jurado, testigos, fiscal, defensor/a y acusado/a; y tiene la misma mecánica que un juicio.

1. Sobre un determinado tema se preparará un “Acta de Acusación” donde se plantee *qué y por qué* se está enjuiciando al acusado/a. El acusado/a es el problema que se va a tratar.
2. Una vez elaborada el acta de acusación (ya sea por las y los coordinadores o por un grupo de participantes), se reparten los siguientes papeles entre las y los participantes:
 - Un/a juez
 - Dos secretarios/as de actas (toman notas para que conste cada participación) al servicio de la o el juez y del jurado.
 - Cinco a siete jurados (darán un veredicto, en base a la acusación y las notas de las y los secretarios).

El resto de las y los participantes se divide en dos grupos, uno que defenderá a la o el acusado y el otro que estará en su contra.

El número de jurados, testigos, de fiscales o defensa puede variar según el número de participantes.

El grupo que está a favor deberá:	El grupo que está en contra (el que acusa) deberá:
<ul style="list-style-type: none"> • Nombrar a la defensa (abogado/a defensor), uno o dos defensores/as. • Escoger pruebas y testigos, éstos/as representarán un papel que el grupo crea importante para sustentar su posición; el papel que representen debe basarse en hechos reales (cinco testigos). 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombrar a la o el fiscal (abogado acusador/a), uno o dos fiscales. • Preparar a sus testigos y las pruebas. Las o los testigos igualmente deben preparar el papel que jugarán (cinco testigos).

3. Los grupos se reúnen para discutir y preparar su participación en el jurado, deben contar con material escrito, visual o auditivo que les permita preparar y tener elementos de análisis para la discusión y el acta de acusación.

El jurado y la o el juez deben revisar el acta de acusación con detalle.

4. Una vez preparados los grupos (el tiempo lo determina la coordinación) se inicia el juicio. Se distribuyen en el salón y se ponen los cartones o papeles que identifiquen cada uno de los puestos.

5. Se inicia el juicio:

a) La o el juez leerá el Acta de Acusación y el Reglamento de uso de la palabra.

Acta de acusación

Considerando que el hombre es el que impide un desarrollo completo de la mujer en nuestra sociedad, él es el culpable del Machismo. Fundamentamos esta acusación en los siguientes hechos:

En la mayoría de los hogares el hombre es el que manda, la mujer tiene un papel secundario.

El hombre tiene derecho de llegar o no a su casa cuando quiere; a las mujeres se le castiga si lo hacen.

A la mujer se le tiene para atender a los hijos y la casa, y se considera que eso no es trabajo.

No tiene derechos porque no es la que lleva el dinero al hogar; el hombre dispone de todo porque él es el que da el dinero.

El hombre incurre en una serie de actos como el beber, andar con otras mujeres, irse con los amigos, etc., sin ser acusado de irresponsable; la mujer si incurre en uno de estos actos es castigada y acusada por todos.

Por lo tanto, pedimos que se juzgue al acusado con base en lo expuesto y se de un veredicto final.

Reglamento

- Tanto la o el fiscal como la defensa tendrán 10 minutos para la primera exposición, y cinco para la segunda, puede usar menos tiempo pero no más.
- Primero hablará la o el fiscal, después la Defensa.
- El interrogatorio a las y los testigos se hará alternadamente. Dispondrán de tres minutos para interrogar a cada uno/a de sus testigos y tres minutos para interrogar a los testigos de la otra parte.
- Luego que todos los testigos hayan sido interrogados se darán cinco minutos de receso para que cada una de las partes preparen su argumentación final y cinco minutos para que la expongan.
- Una vez expuestas las argumentaciones finales, el jurado dispondrá de 10 minutos para deliberar y llegar a un veredicto (encontrar culpable o inocente a la o el acusado y con base en qué sustentan su posición).
- La o el juez decidirá si acepta o no las protestas que ocasionalmente presenten la o el fiscal, o la o el defensor.
- Cualquier otra variación, en el tiempo, en los recesos, en tiempos adicionales, será decidida por la o el juez.
- El veredicto será leído por uno del jurado.
- El juez hará un resumen del juicio, de los elementos centrales, retomará la decisión del jurado y con base en ella dictará la sentencia.

- b) Después de dado “el veredicto” se pasa a una discusión plenaria sobre lo debatido para relacionarlo con la realidad y precisar conclusiones.

Utilización:

- Es conveniente utilizar esta técnica para profundizar un tema que se ha venido tratando, permite consolidar los conceptos que se han venido trabajando.
- Sirve para evaluar el manejo del tema por parte del grupo en conjunto.

Recomendaciones:

- Debe prepararse de antemano todo lo necesario tomando en cuenta el grupo, su nivel y el tiempo disponible.
- Es conveniente utilizar los diferentes materiales que sobre el tema se han trabajado en sesiones anteriores.
- Se pueden realizar varias sesiones, dando intermedios o días de receso, para que los dediquen a buscar más información y preparar con más cuidado las respuestas y las pruebas, a partir de cómo se va dando la discusión.
- Las personas que coordinan pueden tener previstos folletos, libros, audiovisuales, testimonios o visitas a barrios o comunidades que permitan un proceso de investigación y estudio sobre el tema.
- El facilitador/a debe estar muy atento, para anotar aspectos importantes de la discusión y retomarlos en la reflexión final, o para apoyar al juez si las discusiones se salen del tema.

5.11. NOTICIERO POPULAR*

Propósito:

- Para realizar un diagnóstico de una situación o problema.
- Para hacer una interpretación del mismo para elaborar una hipótesis de investigación sobre un tema.
- Elaborar conclusiones, proponer tareas.

Material:

- Lápices
- Papeles pequeños

Desarrollo:

1. Sobre un determinado tema, se divide a los participantes en pequeños grupos (cinco o seis personas) y se les pide que elaboren “cables periodísticos” de lo que ellos conocen o saben al respecto (los hechos concretos).
2. Se pasa al plenario donde se colectivizan todos los “cables” elaborados, en forma de noticiero.
3. Cada grupo anota si hay información que ellos no conocían. Si hay alguna información que el plenario juzga que no es correcta, la discute y decide si se acepta o no.
4. Se vuelve a trabajar en grupos, con el conjunto de “cables” (información propia y recibida), y cada grupo debe elaborar un “editorial” (una interpretación) de la situación o problema que están tratando.
5. Se discute en plenario los diferentes “editoriales”.

VARIACIONES:

Esta técnica se puede elaborar por partes o a lo largo de la jornada de capacitación, según el objetivo para el que se le aplique. Por ejemplo:

- Primero, se elaboran todos los cables y se realiza un ordenamiento inicial de la información.
- Luego se pasa a una fase de profundización o de búsqueda de más información y por último, la redacción de los “editoriales”.
- Los “editoriales” pueden intercambiarse entre los grupos para su análisis.
- Sobre un tema se puede dividir el tipo de información que se quiere entre los grupos, como otra manera de realizar el diagnóstico de una situación o hecho.

Recomendaciones:

- Debe quedar claro que la redacción de “cables” noticiosos debe ser sobre hechos concretos y redactados como tales.
- Se debe crear el ambiente de un “centro noticioso” (el plenario) con sus sucursales informativas (que son los grupos). Sin embargo, hay que tener cuidado en que la forma no supere al contenido, que es lo central.

- Es bueno, después de la lectura de unos cuantos cables, pedir a cualquiera de los otros grupos que haga un rápido “resumen noticioso” de los elementos centrales. Esto permite mantener la concentración del grupo.

5.12. LA CLÍNICA*

Propósito:

Revisar conceptos. Recuperar y evaluar aprendizajes realizados.

Material:

- Hojas y lápices.

Desarrollo:

Se trata de una técnica de síntesis o cierre que pretende revisar los aprendizajes realizados; por lo tanto, es importante armar grupos pequeños para garantizar la participación de todos.

1. Armar grupos pequeños.
2. Solicitar que cada grupo elabore 10 preguntas relacionadas con los contenidos desarrollados durante el Taller. Es importante que los que elaboran las preguntas estén en condiciones de responderlas. No tienen que escribir las respuestas.
3. Una vez que todos los grupos hayan terminado de elaborar sus preguntas, las intercambiarán con otros grupos.
4. Cada grupo deberá intentar responder en forma breve, las preguntas elaboradas por otro grupo.
5. En plenaria, se revisarán las respuestas y se registrarán aquellos contenidos que, de acuerdo a los resultados de la dinámica, hubiera que profundizar.

Se registran los aprendizajes realizados y aquellos que habría que recuperar para su profundización.

5.13 LA NOTICIA*

Propósito:

Sintetizar, elaborar y redactar conclusiones.

Material:

- Hojas y lápices.
- Papelógrafo o pizarrón.

Desarrollo:

- Es una técnica para sintetizar un tema, para elaborar conclusiones.

- Después de haber desarrollado un tema o realizado una actividad, en forma individual o grupal; el facilitador/a pide a los participantes que elaboren un informe con formato de “noticia”.

El facilitador/a registra en el pizarrón o papelógrafo los aspectos destacados por la mayoría de los participantes.

Recomendaciones:

Puede establecerse que la noticia es para darse de manera gráfica o puede darse la opción de que podría ser para radio o TV.

5.14 PURO CUENTO*

Propósito:

Evaluar el dominio que los participantes tienen de un tema. Permite precisar conclusiones y afirmaciones de forma colectiva.

Material:

- Papel y lápiz

Desarrollo:

El facilitador/a prepara un “cuento” o una “charla”, la cual contiene *fallas* en la utilización de conceptos o de interpretación del tema que se ha venido tratando. Luego lo lee lentamente en voz alta. Todos los participantes están sentados. *Cuando encuentran algo que creen que es falso se levantan*. La persona que coordina pregunta a los que se pusieron de pie por qué creen que es falso y a quienes se quedaron sentados por qué creen que es verdadero.

Es más conveniente utilizarla hacia el final de la jornada de capacitación, donde ya los participantes dominan el tema. También como una manera de motivar la profundización en la discusión del tema que se ha tratado.

Procedimiento:

El texto puede sacarse en mimeógrafo o hacer en fotocopias y darle a cada participante un ejemplar para que vaya subrayando los errores. Cada participante anota lo que cree que está incorrecto. Luego se discute lo que se ha subrayado. Cada uno/a debe fundamentar por qué cree que eso es incorrecto y todos/as opinan al respecto. Al final se obtiene una conclusión general o una nueva redacción.

VARIACIÓN:

Desarrollo:

- Quienes coordinan, preparan una *serie de afirmaciones*, unas *falsas* y otras *verdaderas*.

- Estas afirmaciones pueden ser elaboradas a partir de lo que los participantes han dicho en el transcurso de la jornada de capacitación.

Recomendaciones:

- Es conveniente anotar cada afirmación en el pizarrón, o en papeles grandes, mientras se está discutiendo, y escribir la modificación a la que se llegue.
- Si se trabaja con un grupo muy grande y hay mucha indecisión en relación a una afirmación, es conveniente dividir en grupos mezclados para que por grupos lleguen a un acuerdo.

5.15. LAS FRASES*

Propósito:

Analizar las distintas acciones que se pueden planear como respuesta a problemas económicos, políticos e ideológicos que se presentan en los diferentes trabajos o problemas populares.

Material:

- Un juego de frases (escritas cada una en una hoja) que representen los distintos problemas que se dan en el trabajo o comunidad popular. Las frases pueden ser tantas como se considere necesario y deben estar referidas a las características y situaciones reales del grupo participante (por ejemplo: “El terrateniente nos ha quitado la tierra”, “El banco no nos da crédito”, “El agua para riego es escasa”, “En la empresa no nos pagan el salario mínimo”, “Mi líder sindical me exige que vote por tal partido”, “La próxima semana habrá recorte de personal”, “Nos quieren desalojar de la vecindad”, “En el barrio no hay agua”, etcétera.

Desarrollo:

A cada grupo participante se le entrega la hoja con la o las frases adecuadas para el mismo. El facilitador/a debe dar la siguiente instrucción:

“Si como grupo tuviéramos este problema, ¿qué haríamos?”

Reflexión:

En plenaria, cada grupo leerá su frase y explicará a los demás su plan de acción para solucionarla. Ejemplo:

- “En el barrio no hay agua”. Tomar las oficinas y...
- No, eso es muy arriesgado, mejor...

La reflexión entre todos debe analizar cada plan presentado, es decir, si los planteamientos que se proponen son viables, si no lo son y por qué.

También se puede reflexionar si en la realidad, cuando existe un problema, lo analizamos y acordamos colectivamente las posibles soluciones, si las llevamos a cabo, y después las evaluamos.

TÉCNICAS DE ABSTRACCIÓN

Para el proceso de aprendizaje, la capacidad de abstracción, síntesis, concreción y análisis objetivo o subjetivo de una situación, son elementos centrales en el proceso de teorización. Pero éstas son habilidades que se desarrollan en la medida en que se practican.

Por esta razón, consideramos de gran importancia la utilización de este conjunto de ejercicios que, en sí mismos aparecen como algo sencillo, sin embargo nos permiten pasar de la simple memorización a la capacidad real de análisis.

Su utilización debe tener muy presente el tipo de participación con la que se va a trabajar.

6.1. PALABRAS CLAVE*

Propósito:

Ejercicio que permite **sintetizar** o **resumir** los aspectos centrales de una idea o un tema.

Material:

- Hojas de rotafolio o pizarrón.
- Marcadores.

Desarrollo:

1. Con todos los participantes o por grupo (según el número), se le pide a cada uno/a que escriba o diga, que sintetice o resuma en una sola palabra, lo que piensa sobre el tema que se trata.
 - Democracia.
 - Política.
 - Voto.

Ejemplo:

Tema: Adicciones.

Palabras clave que podrían decir las personas: violencia, problemas, enfermedad, delincuencia, confusión, tristeza, sufrimiento, etc. Puede ampliarse a una frase que resuma lo que quieren decir o lo que piensan sobre un tema.

2. Luego se realiza una breve reflexión en torno a lo que cada palabra significa para las y los compañeros y se llega a conclusiones.

Utilización:

- Básicamente es una técnica para ejercitarnos en resumir nuestro pensamiento, escogiendo los aspectos que consideramos más importantes.
- Puede utilizarse en el desarrollo de un tema particular para sintetizar los aspectos centrales de una discusión o al inicio del tratamiento de un tema para hacer un diagnóstico de lo que las y los participantes piensan sobre el mismo.

Recomendaciones:

- Puede ampliarse a una frase que resuma o sintetice.
- Puede realizarse a partir de la lectura de un documento, una charla, una discusión o presentación de un medio audiovisual, se le pide a las y los participantes que resuman en una frase o en lo que se considera conveniente, el tema o las ideas más importantes.
- La “palabra clave” o frase puede ser expresada en forma gráfica por parte de las y los participantes.

6.2. CADENA DE ASOCIACIONES*

Propósito:

- Es un ejercicio de **abstracción** y **asociación** de conceptos.
- Permite analizar las diferentes **interpretaciones** que hay sobre un término a partir de las experiencias concretas de la gente.

Desarrollo:

1. Se escogen unas cuantas palabras clave de interés para el grupo. Es aconsejable usar **conceptos** como Ley o Democracia, por ejemplo.
2. En plenaria se le pide a las y los compañeros que la asocien con otras palabras que para ellos/as tienen algún tipo de relación, en orden uno por uno va diciendo con qué la relaciona.
3. Quien coordina va anotando las diferentes relaciones que los participantes han dado y luego a partir de ellas se discute por qué hemos relacionado esa palabra con la otra. Al final se hace una síntesis de lo que el grupo entiende por esa palabra.

Utilización:

- Es conveniente utilizarla al inicio de una jornada de capacitación para ver qué es lo que el grupo entiende por determinada palabra.
- También al finalizar la jornada de capacitación para sintetizar o sacar conclusiones sobre un concepto estudiado.

6.3. LECTURA EFICIENTE*

Propósito:

Ejercicio para asimilar el contenido de la lectura.

Ejercicio de síntesis: Descubrir las ideas centrales de una lectura.

Material:

- Periódicos.
- Lápices.
- Hojas blancas.

Desarrollo:

1. Se divide a los participantes en grupos de dos o tres lectores.
2. A cada grupo se le entrega un periódico (el mismo periódico y de la misma fecha)
3. Se les entrega doblado.

Se da la siguiente indicación: "Tienen cinco minutos para leer las noticias completas que vienen en la primera página."

"Empiezan al contar tres."

4. Los participantes deben leer en silencio.
5. Una vez pasado el tiempo, quien coordina empieza a hacer una serie de preguntas que tiene preparadas en base a las noticias que le leyeron.
6. Cada grupo escribe una frase de respuesta. No se pueden repetir los titulares. Por cada respuesta cierta, el grupo recibe un punto. Gana el grupo que obtiene mayor puntuación.

Utilización:

Es un ejercicio muy útil para desarrollar la capacidad de comprensión a partir de los documentos escritos.

Recomendaciones:

- En lugar de que los grupos escriban las respuestas, se puede hacer de manera oral, responde el grupo que primero levanta la mano; si es correcta gana un punto, si no, pierde un punto y otro grupo puede responder.
- Es importante que las preguntas que se han elaborado sean sencillas y claras, tomando en cuenta el nivel del grupo.

VARIACIONES:

- El mismo ejercicio, sólo que en lugar de utilizar los periódicos, el grupo lee un texto.
- El mismo procedimiento, sólo que en lugar de que el grupo lea, la o el que coordina es quien lee el texto. Esto permite desarrollar la concentración y la capacidad de retener contenidos transmitidos oralmente.

7.1. LA COMUNIDAD IDEAL*

Propósito:

- Reflexionar sobre la necesidad de una investigación participativa previa y una adecuada interacción con la comunidad para llegar a la planificación educativa u organizativa de la misma.
- Identificar los tipos de información necesarios que nos permitan conocer más integralmente la realidad.

Contenidos:

Aquí el término "ideal" no se refiere a algo perfecto, sino más bien al procedimiento correcto de intervención en una comunidad (investigación-planificación). Sin embargo en el desarrollo de la técnica, lo "ideal" permite la proyección y por lo tanto, la reflexión de las actitudes de las o los promotores en el trabajo popular.

Material:

- 30 tarjetas del mismo tamaño (10 verdes, 10 azules, 10 amarillas)

Preparación:

Debe escribirse en las tarjetas la siguiente información:

Verdes:

- La comunidad está dominada por un terrateniente.
- 35% son niños y 40% son jóvenes.
- No hay servicio de salud en la comunidad.
- Hay cinco cantinas.
- Al oriente hay tres ojos de agua, pero no hay servicio público.
- 80% de los adultos son analfabetas.
- Se cultiva maíz en la región.
- Somos cerca de 10 000 habitantes.

Azules:

- Nuestra comunidad es fea.
- Tenemos muchos problemas.
- Los hombres son muy borrachos.
- Somos muy ignorantes.
- Somos muy poco participativos.
- Hay muchos perezosos que no les gusta trabajar.
- Las mujeres no trabajan.
- Nuestra comunidad es pequeña.

Amarillas:

- Hace 15 años mataron a 30 campesinos por líos de tierras.
- Los primeros pobladores fueron indígenas.
- Hace cinco años llegó la única maestra que tenemos.
- Todos somos católicos.
- Celebramos la fiesta de Santo Domingo.
- Las mujeres tenemos una pequeña cooperativa de telares.
- Desde niños cultivamos la tierra.
- Los viejos de la comunidad saben hablar todavía la lengua indígena.

Previamente al desarrollo de la técnica, se debe seleccionar a un pequeño grupo de participantes, sin que el resto se de cuenta, para que jueguen el rol de la comunidad, entre ellos/as se distribuirán las tarjetas anteriormente elaboradas.

Pida a las y los participantes que *asuman lo más realistamente posible su papel y sólo den la información que se les entregó, si les es solicitada, si no, procuren ir la aportando paulatinamente.*

Instrucciones:

En plenario, para iniciar, se pedirá la participación de cinco o siete voluntarios/as, a quienes se les indicará que son un equipo promotor que llega a una determinada comunidad y que de lo que se trata es de planificar esa Comunidad Ideal. Se les debe advertir que toda la información necesaria para dicho trabajo se encuentra ahí mismo en la asamblea. Puede dejárseles al alcance un papelógrafo y un marcador.

Resulta conveniente nombrar a uno o dos observadores/as del proceso de la técnica para que posteriormente ayuden a la reflexión.

Desarrollo:

1. Por lo general, el primer grupo de voluntarios, diseña la comunidad sin ningún orden, a veces hasta la dibujan en el papelógrafo a espaldas del grupo.
2. La coordinación deberá participar ingeniosamente, motivando a quienes juegan el rol de la comunidad, a que opinen sobre el trabajo del equipo promotor, o a que exijan su derecho a ser tomados en cuenta.
3. Se dará la oportunidad de pasar a otro equipo de voluntarios si se observa que se inició un proceso de interacción entre las y los promotores y la comunidad imaginarios.
4. El desarrollo de la técnica se va dando a partir de que cada grupo de voluntarios vaya superando los errores de los anteriores equipos; es decir, motive la información que ésta le proporciona.
5. Se pasará a reflexionar el proceso, cuando se juzgue que existe una abierta relación entre el equipo promotor y la comunidad, ambos tratando de encontrar una planificación adecuada a las necesidades reales.

Reflexión:

- Para empezar, debe permitirse la expresión vivencial de las y los participantes; luego tratar de reconstruir las etapas importantes de la técnica, es decir, las distintas acciones realizadas por los diferentes equipos promotores.
- A partir de éste reconocimiento, se debe hacer el paralelo con la realidad en el sentido de revisar qué tanto se dan las actitudes del grupo promotor como los de la comunidad en la práctica real.
- En plenaria, agrupando las tarjetas por su color, se puede hacer referencia a los tipos de información que debemos obtener para adentrarse mejor a la realidad de una comunidad u organización, es decir, para partir efectivamente de la realidad debemos procurar obtener un triple diagnóstico.

VARIANTES:

- Para reflexionar más explícitamente sobre el rol del “agente externo” que llega a una comunidad; en el momento de que pasen los primeros voluntarios, puede leerse un comunicado (previamente elaborado) sobre la organización o institución a la que imaginariamente pertenece dicho grupo promotor, en el que se los conmina a llevar a cabo mejoras en la comunidad a través de una planificación, dadas las posibilidades de recursos con que se cuenta, para desarrollar dicho trabajo y la importancia que tiene para la organización o institución que los envía.
- Dado que esta técnica hace reflexionar sobre la importancia de los procesos de autoinvestigación, puede ligarse con la técnica “La búsqueda del Tesoro” que permite profundizar sobre este aspecto y en general sobre una metodología adecuada para el trabajo popular.

7.2. LA BARAJA DE LA PLANIFICACIÓN*

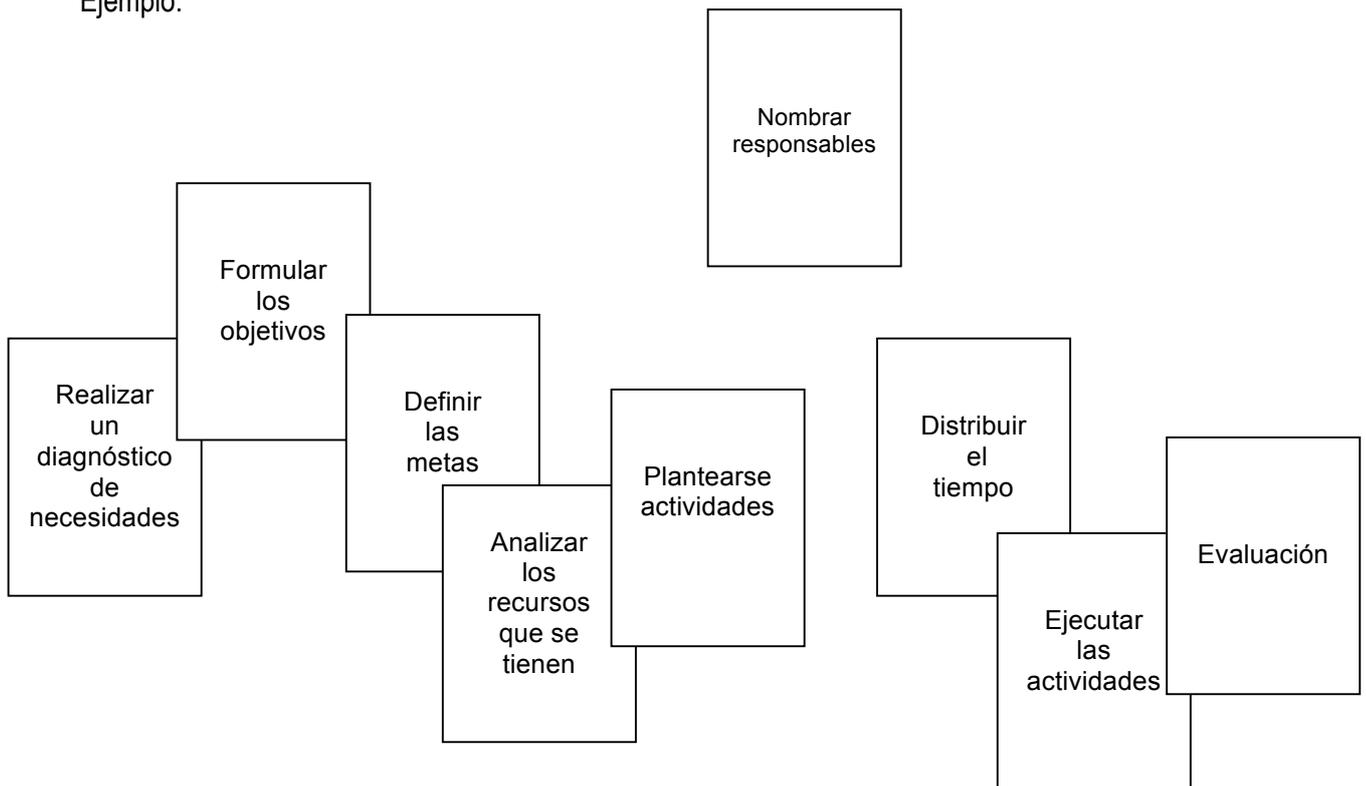
Propósito:

Conocer y ordenar los pasos que deben seguirse en un proceso de planificación.

Material:

Tarjetas grandes (15 x 25 cm) en las que se escriben los pasos de un proceso de planificación (como si fueran naipes de una baraja).

Ejemplo:



Desarrollo:

1. Se organiza a las y los participantes en grupos de cuatro personas cada uno.
2. Se elabora un juego completo de cartas para cada grupo, y uno adicional.
3. Se barajan todas las cartas y se reparten nueve a cada equipo, dejando las restantes al centro.
4. Cada equipo debe deshacerse de sus cartas repetidas y tener 9 cartas distintas en la mano (o sea los 9 pasos básicos para la planificación).
5. Se juega como en un juego de baraja (naipes): un grupo se descarta de una repetida y la coloca en el centro, hacia arriba, tomando la de encima del mazo que quedó al centro. (Sólo se puede cambiar una carta a la vez.)
6. Si el grupo a la izquierda necesita esa carta que está hacia arriba la toma, si no, saca la que sigue del mazo y descarta una repetida. Y así sucesivamente.
7. Una vez que un grupo tenga las nueve cartas diferentes, deberá *ordenarlas* de acuerdo a cómo piensan deben ser los pasos ordenados en el proceso de planificación.
8. Cuando cualquiera de los equipos considera que su escalera está bien ordenada dice: ¡Escalera!
9. El facilitador/a actuará como juez haciendo que el resto del grupo descubra si hay o no errores.
10. Al descubrir un error el equipo que hizo la propuesta deberá reordenar su baraja. Se debe discutir el orden propuesto por cada equipo para poderlo defender o sustentar frente al grupo.
11. El primero de los equipos que establece el orden correcto es el que gana. Se discute en plenaria el por qué del orden de cada paso de la planificación.

DISCUSIÓN:

- La discusión se empieza a desarrollar a lo largo de la misma técnica.
- Es conveniente que cuando ya hay un equipo ganador, los otros equipos muestren “la escalera” que habían ordenado y se discuta a fondo *el por qué* del ordenamiento que se ha realizado.
- Y finalmente, cada grupo puede pasar a realizar los pasos de planificación en la elaboración de un plan de trabajo concreto.

TÉCNICAS PARA REFORZAR EL CONOCIMIENTO

Las técnicas que se incluyen a continuación tienen por objetivo principal, el reforzar los conocimientos adquiridos durante un periodo de trabajo determinado, que puede ser una sesión, un módulo o un taller completo. Asimismo, este tipo de técnicas también permiten hacer una evaluación de los aprendizajes obtenidos.

8.1. EL DOMINÓ**

Definición:

Identificar las relaciones entre conceptos, ideas, procedimientos, etc., a través del juego de dominó.

Propósito:

Analizar y discutir de manera amena la relación entre dos tipos distintos de elementos (causas-efectos, positivo-negativo, principales-secundarios, conceptos-definiciones).

Tiempo: 45 minutos.

Material:

- Tarjetas previamente elaboradas de unos 20 x 10 cm.
- Cinta adhesiva.

Desarrollo:

Se basa en los mismos principios y mecánica del juego de domino, con la variante de las fichas, que se reparten en grupos y no individualmente.

1. Se preparan las tarjetas como fichas de dominó (divididas en dos, un elemento en cada lado). Los elementos pueden ser escritos o dibujados. El número de fichas que se preparen va a depender del tema.
2. Si se quieren relacionar efectos con causas, se coloca en un lado un efecto y en otro una causa, sin que necesariamente deba haber una relación entre ellas. Es mejor que todos los efectos sean de un color y las causas de otro.
3. Se organiza a los participantes en grupos de cuatro o cinco personas; a cada grupo se le reparte el mismo número de fichas.
4. Inicia el juego cualquier grupo que tenga una ficha doble (que tenga escrito en las dos partes lo mismo. Se recoge la ficha y se pega en la pared o en el pizarrón).
5. Se sigue en orden, como en el juego de dominó, hacia la derecha. El equipo que sigue debe colocar un efecto que corresponda a la causa de ese efecto, dependiendo de la primera ficha y se coloca junto a ésta. El equipo deberá explicar por qué se da esa relación.
6. Si la plenaria está de acuerdo, se deja. Si no corresponde, se discute entre todos/as y en caso de no aceptarse, ese equipo pierde su turno.

7. Si un equipo no tiene ninguna ficha que corresponda, pasa el turno al otro.
8. Gana el equipo que se quede primero sin fichas. Luego el facilitador/a dirige una discusión de síntesis sobre los distintos elementos colocados.

Usos y/o recomendaciones:

Puede ser utilizada para el tratamiento de cualquier tema, según el contenido que se le quiera dar.

El tema debe ser del dominio del facilitador/a. Deberá animarla dándole el dinamismo y amenidad característica de un juego. A la vez, debe hacer síntesis parciales, para ir afirmando los conocimientos en el grupo, pidiendo que todas las opiniones se expliquen y analicen.

8.2. LA LOTERÍA**

Definición:

Reafirma los conocimientos adquiridos por los participantes valiéndose del juego de lotería.

Propósito:

Aclarar dudas, reafirmar el manejo de un tema o evaluar la comprensión del mismo.

Material:

- Láminas de papel o cartones grandes.
- Plumones de colores y lápices.

Desarrollo:

1. Utilizando las mismas reglas del juego de la lotería se preparan láminas o cartones grandes (de 50 x 60 cm.) donde se dibujan nueve cuadros que combinan los diferentes nombres, palabras o conceptos del tema que se va a tratar, y que debe ser seleccionado de antemano por el facilitador/a. Las palabras deben combinarse de manera diferente en cada uno de los cartones.
2. Luego se elabora una serie de tarjetas con definiciones, reflexiones y preguntas que correspondan a una de las palabras que están en los cartones de la lotería.
3. También debe haber una tarjeta por cada palabra que aparezca en los cartones.
4. Se forman grupos y a cada uno se le da un cartón, el grupo que lo llene primero, gana.
5. En el grupo todos/as deben estar de acuerdo en si creen que tienen la respuesta, por eso quien "canta" debe dar un poco de tiempo para que cada grupo decida si tiene la respuesta o no.
6. El facilitador/a o cualquier integrante del grupo es quien canta o lee las tarjetas.
7. Una vez que algún grupo haya llenado su cartón para el juego, se revisa si las respuestas han sido correctas, releyendo las tarjetas. Se hace una breve discusión que permita aclarar dudas y reafirmar conceptos.

Usos y/o recomendaciones:

Puede utilizarse para reforzar contenidos de un taller. El contenido debe ser cuidadosamente

elaborado de antemano. Esta técnica es más conveniente para usarse cuando ya se ha iniciado el estudio de un tema. Es importante que el facilitador/a revise cómo se ha ido desarrollando el tema para poner énfasis en los elementos en que hay dudas o que se necesita profundizar.

8.3. LA PAPA CALIENTE**

Definición:

Los participantes reconocen qué fue lo que aprendieron.

Propósito:

Evaluar los conocimientos y competencias que se trabajaron previamente.

Material requerido:

- Una hoja de papel hecha bola o una pelotita.
- Listado de preguntas (opcional).

Desarrollo:

1. Se forma un círculo con los participantes y se hace una bola de papel que simule una "papa". El facilitador/a hace una pregunta.
2. Las y los participantes se pasan la papa uno a otro, mientras el facilitador/a, colocado en un lugar donde no vea dónde va la papa, dice: "se quema la papa, se quema la papa..." hasta que pare y dice "se quemó" y quien se quede con la papa deberá responder a la pregunta formulada, relacionada con el tema que están estudiando.
3. A partir de ahí continúa girando la papa; la primera pregunta la hace el facilitador/a y las siguientes las hace la o el participante que respondió a la pregunta porque se quedó con la papa, y a su vez formula una pregunta para el siguiente compañero o compañera a quien le vuelva a tocar la papa; y así sucesivamente. El facilitador/a será el encargado de decir en dónde se para la papa.

VERSION 1. Aventar la papa de la mano de una persona a otra, el facilitador/a hace la primera pregunta.

VERSIÓN 2. Intercalar preguntas sobre los temas vistos con chistes, canciones, etcétera.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar para retroalimentar el estudio de los temas abordados y conocer las principales dudas sobre lo aprendido.

8.4. EL MUNDO**

Definición:

Las y los participantes reconocen qué fue lo que aprendieron.

Propósito:

Evaluar los conocimientos y competencias que se trabajaron previamente.

Material:

- Una pelota o una bola hecha con papel.

Desarrollo:

1. El facilitador/a pide a las y los participantes que se coloquen formando un círculo, con él o ella al centro.
2. La persona que se encuentre al centro, que en el primer momento será el facilitador/a, lanzará una pelota a alguno/a de los participantes y dirá “tierra”, “agua”, “aire” o “mundo”.
3. La persona a quien se le lance la pelota, deberá decir el nombre de algún animal de acuerdo con la clasificación que se pida, es decir, si la persona del centro dice “tierra”, el o la participante que reciba la pelota deberá nombrar un animal que pertenezca a la tierra (elefante, lagartija), y así sucesivamente.
4. Una vez que conteste, devolverá la pelota a la persona del centro, quien seguirá lanzándola entre las y los compañeros del círculo para que respondan. Cuando la persona del centro lo decida, podrá decir “mundo”, entonces todos/as las y los participantes que se encuentran sentados deberán pararse y sentarse en otro lugar. La persona del centro se sentará, de tal manera que otra persona, quien se quedará sin lugar, pasará al centro a dirigir la técnica.
5. Se jugará así durante cinco minutos. Una vez que haya transcurrido este tiempo, dígalos que ahora, en lugar de nombrar animales, deberán decir “derechos humanos”. Una vez que hayan transcurrido cinco minutos, o que las personas ya no sepan que más derechos decir, se terminará el ejercicio.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar para retroalimentar el estudio de los temas abordados y conocer las principales dudas sobre lo aprendido.

8.5. MAPAS MENTALES DE COLORES**

Definición:

El mapa mental es un instrumento que permite utilizar todas las capacidades de la mente. Consiste en recoger u organizar mediante un dibujo con diversas formas y colores, todos los puntos importantes de un tema, permite representar gráficamente sus diferentes relaciones.

Propósito:

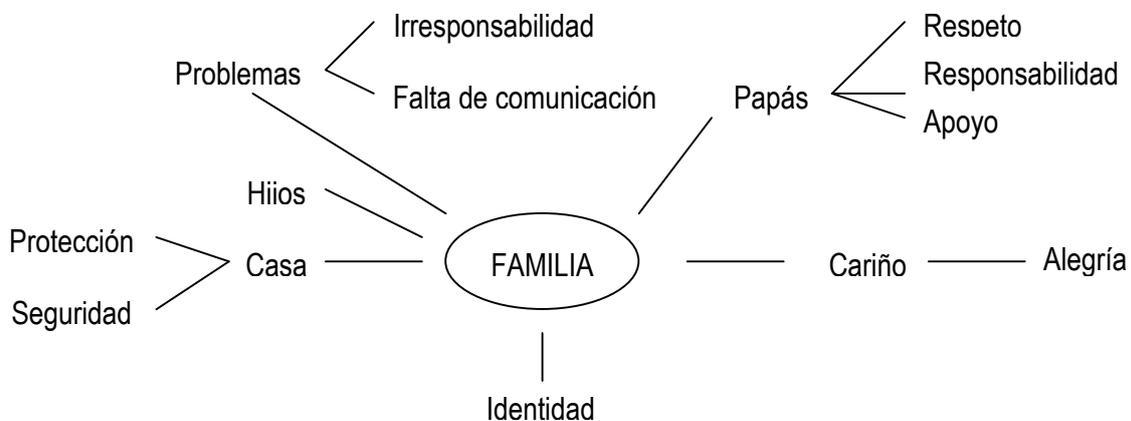
Evaluar los conocimientos y competencias que se trabajaron previamente.

Material:

- Hojas de rotafolio.
- Marcadores de agua de diferentes colores.

Desarrollo:

Se explica brevemente a las y los participantes el propósito de la actividad que van a realizar (elaboración de un mapa mental) y se organizan equipos o se trabaja en grupo, si son pocos/as. A cada equipo se le entrega una hoja de rotafolio y se le pide que en el centro de la hoja dibujen una figura de la que se van a desprender ramas, por ejemplo un círculo o el tronco de un árbol; en el centro van a escribir el tema central que van a trabajar y de ahí van a desprender los temas que se relacionan con dicho tema central.

Ejemplo:**Usos y/o recomendaciones:**

Se puede utilizar al finalizar una unidad de un módulo para verificar si quedaron claros los temas que comprende dicha unidad. Si se pueden establecer las relaciones entre los temas significa que sí quedó claro de qué trata lo que estudiaron.

También se puede utilizar para elaborar un plan de trabajo, para lo cual se anotará en el centro del dibujo el propósito que se quiere lograr y en las ramas, las actividades que se requiere realizar; y de cada una de éstas se desprenden los recursos que se necesitan para llevarlas a cabo.

8.6. REFLEXIÓN DEL DÍA**

Propósito:

Ayudar a los participantes a reflexionar sobre las actividades y los aprendizajes del día.

Desarrollo:

El facilitador/a pide a las y los participantes que se arrojen una pelota o una bola de papel unos a otros, por turnos. Cuando estén en posesión de la pelota, podrán expresar una opinión sobre ese día o un aprendizaje que hayan adquirido.

8.7. LA LIGA DEL SABER*

Propósito:

Evaluar el conocimiento y manejo de cualquier tema trabajado.

Desarrollo:

La dinámica se baja en simular un concurso transmitido por radio o por televisión.

3. Se forman varios equipos (de seis a ocho compañeros/as), según el número de participantes.
4. El facilitador/a ha preparado de antemano una serie de preguntas sobre el tema que se está tratando.
5. Se establece el orden de participación de los grupos.
6. El equipo que responda el mayor número de preguntas correctamente es el que gana. Inicia el facilitador/a con una de las preguntas que tiene elaboradas.
7. Cada equipo tiene un tiempo límite para responder. Puede ser de uno a tres minutos.
8. Cada equipo tiene un representante para cada pregunta. En caso de que el representante no pueda responder, los miembros del equipo tienen posibilidad de discutir entre sí para dar la respuesta dentro del límite de tiempo acordado de antemano.
9. Cada respuesta *correcta* significan *dos puntos*, cuando es contestada por la o el compañero al que le correspondía en el equipo, y de *un punto* cuando es respondida en la *segunda oportunidad*.
10. En caso que al equipo que le corresponde no contestara correctamente, cualquiera de los otros equipos que lo solicite primero, lo puede hacer. Se gana un punto.
11. Las preguntas *no deberán ser formuladas sobre la memorización de conceptos*, sino presentar problemas o situaciones concretas cuya respuesta requiera de la aplicación correcta de los conceptos, conocimientos, leyes, reglamentos, etc. Por ejemplo: ¿Por qué la mujer comenzó a votar hasta 1953? El facilitador/a debe tener dos cartulinas que digan: "Correcto", "Incorrecto". Una vez que un equipo haya dado su respuesta, le pregunta al resto si es correcto o no. Independientemente de lo que diga el conjunto voltea el cartón que corresponde. Si fuera incorrecta, cualquiera de los otros equipos puede responderla.

UTILIZACIÓN:

Es más conveniente utilizarla cuando ya se ha estudiado un tema para *reafirmar* el conocimiento y para *evaluar* la comprensión que se ha tenido.

RECOMENDACIONES:

El facilitador/a debe estar muy atento para afirmar las respuestas correctas, o para calificar una respuesta de incorrecta. El facilitador/a debe actuar como un animador/a de radio o televisión para darle más dinamismo a la técnica.

TÉCNICAS DE SENSIBILIZACIÓN

9.1. EL LAZARILLO**

Definición:

Consiste en que un/a participante que tiene los ojos vendados realiza el papel de lazarillo y manifiesta sus experiencias al finalizar el ejercicio.

Propósito:

Sensibilizar a las y los participantes sobre la función que cumple una persona que tiene experiencia y conocimientos, que es como guía de otras personas que no tienen esa experiencia y conocimientos.

Tiempo: 15 minutos.

Materiales:

- Paliacates o vendas (opcional).

Desarrollo:

1. Se pide a las y los participantes que un número x de voluntarios salga del salón (la mitad). A quienes quedan dentro, se les explica que van a cerrar los ojos y se van a dejar guiar; a las personas que están fuera, se les pide que guíen a los de dentro sin hablar para sacarlos del salón.
2. Al lograr el propósito, que es salir del salón, en grupo comentan cómo se sintieron y cuál fue la actitud del guía para relacionar esto con el papel que las personas mayores o con experiencia, tienen con quienes necesitan de su apoyo.

Usos y/o recomendaciones:

Se puede utilizar para reflexionar sobre el papel que los docentes, los padres de familia, las autoridades, etc., qué actitud tienen con respecto a su responsabilidad de guiar a sus alumnos, hijos o ciudadanos en diversos temas.

9.2. CAMPAMENTO**

Definición:

Imaginar una situación donde ocurre algo inesperado para determinar cuál sería la reacción frente a lo desconocido.

Propósito:

Sensibilizar al grupo para aceptar cambios en situaciones de su vida cotidiana.

Tiempo: Una hora.

Desarrollo:

1. Se pide a los participantes que dejen todo lo que tienen en la mesa y se relajen y que pueden cerrar los ojos o mantenerlos abiertos.
2. Se les dice que imaginen que van a ir a pasar unos días a un lugar donde nunca han estado y que tal vez conozcan porque alguien les han platicado, o han visto en películas o revistas, como la playa, el bosque, el desierto, etc. Se indica que es importante que lleven lo necesario para alimentarse durante el tiempo que pasen ahí.
3. Después se les describe una noche oscura, sin luna en el momento en que se van a dormir; en el momento en que se supone que están entre dormidos y despiertos, se les dice que empiezan a oír ruidos extraños en el lugar, que pueden ser de animales, personas desconocidas o fenómenos naturales (lluvia, viento, etcétera).
4. Entonces se les pide que enfrenten esa situación con los recursos que tengan a la mano y logren llegar sanos y salvos a la mañana siguiente.

Usos y/o recomendaciones:

Esta técnica es recomendable para situaciones en las que hay cambios importantes en la vida de las personas, este caso puede ser cuando van a tratar temas a los que no están acostumbradas, que se hace difícil hablar de ellos. Para utilizar esta técnica es necesario que ya haya confianza entre los miembros del grupo.